COMPUTEC · Titelthema: Watch Dogs: Legion Außerdem: Star Wars: Squadrons • Mafia: Definitive Edition • Prince of Persia: The Sands of Time Remake • Immortals: Fenyx Rising • FIFA 21 • Port Royale 4 Vollversion: Europa Universalis 3 Complete 11/2020

MAFIA: DEFINITIVE ED.

Im Test: So gut ist das Remake des Crime-Klassikers geworden!

PRINCE OF PERSIA

Erste Infos zur Sands-of-Time-Neuauflage + großes Serienspecial

PC Games

Wissen, was gespielt wird

EXTENDED

+ 2 DVDs + 16 SEITEN EXTRA

+ MIT TOP-VOLLVERSION

EUROPA UNIVERSALIS 3

Unsere Complete Edition von Paradox' Grand-Strategy-Schwergewicht Europa Universalis 3 enthält auch die ersten beiden Add-ons.

WATCH DOGS: LEGION

Letzte Infos vor dem Test: Wir konnten den dritten Teil von Ubisofts Open-World-Reihe mehrere Stunden spielen und haben frische Eindrücke zur Spielwelt, zum Hacking und zu den Charakteren für euch.

STAR WARS: SQUADRONS

Großer Test: Schafft Electronic Arts es, sowohl eine gute Kampagne für Solo-Spieler zu bieten als auch an alte X-Wing-Multiplayer-Zeiten anzuknüpfen?

USK ab 16 freigegeben

AUSGABE 339
11/20 | € 6,99
www.pcgames.de

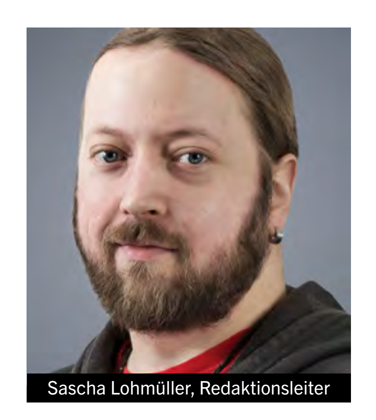
Österreich: € 7,90; Schweiz sfr 12,20; Dänemark dkr 79,00;
Italien, Frankreich, Spanien, Portugal € 9,00;
Holland, Belgien, Luxemburg € 8,20




sky original
HAUSEN
Ab 29. Oktober
sky
© Sky Deutschland/Lago Film GmbH/Sammy Hart

EDITORIAL

Playstation 5 oder Xbox Series X? **Bleibt einfach beim PC!**



Sascha Lohmüller, Redaktionsleiter

Manchmal ist man als PC-Spieler ja dann doch ein bisschen neidisch auf die Konsolen-Kollegen – etwa in einer Zeit wie jetzt. Es dauert keinen Monat mehr, bis sowohl eine neue Xbox als auch eine neue Playstation erscheinen, beide mit jeder Menge technischen Verbesserungen und einer Handvoll Spiele, die direkt am ersten Tag zeigen, was die neuen Konsolen können. Und ja, darunter auch Titel, die ein PC-Spieler erstmal nicht zu Gesicht bekommt. Spider-Man: Miles Morales etwa, oder Demon's Souls. Oder die Next-Gen-Versionen von FIFA 21 oder NBA 2K21, bei denen wir mit der „älteren" Version abgespeist werden. Dementsprechend groß ist der Hype aktuell in beiden Konsolenlagern – ein bisschen wie vorgezogenes Weihnachten. Doch sind wir mal ehrlich: Klar ist es schade, dass wir einige der Spiele nicht oder erst später spielen können. Aber in jeder anderen Hinsicht können PC-Besitzer ja eigentlich ganz entspannt sein. Die Konsolen hängen einem teureren PC nach wie vor meilenweit hinterher, mit den neuen technischen Entwicklungen von Nvidia, AMD und Co gibt es auch Grund zur (Technik-)Vorfreude im PC-Lager. Und alles was auf der neuen Xbox erscheint, ist eh direkt auch auf dem Rechner spielbar. Dementsprechend gelassen können PC-Zocker dann auch dem Launch-Hype um die neuen Konsolen im November entgegensehen – und sich stattdessen auf die wirklich wichtigen Themen des Monats einlassen. Cyberpunk 2077 etwa. Oder Assassin's Creed: Valhalla.

Bevor der November anbricht, erwartet uns aber bereits Ende Oktober ein weiterer potentieller Blockbuster: Watch Dogs: Legion. Für die Coverstory dieser Ausgabe konnten wir Ubisofts Hacker-Abenteuer erneut mehrere Stunden spielen. Dabei haben wir zwar keine bahnbrechenden neuen Erkenntnisse gewonnen, konnten uns dafür aber umso ausführlicher mit der offenen Spielwelt London, der dystopisch-satirischen Atmosphäre und natürlich dem Hacking-System beschäftigen, das es euch ermöglicht, jeden Charakter in der Spielwelt für eure Widerstandsbewegung zu rekrutieren. Endlich ein Spiel, in dem man die Monty-Python-Oma-Gang nachbauen kann.

Ebenfalls äußerst vielversprechend waren unsere Spieleindrücke zu Immortals: Fenyx Rising. Falls euch das nichts sagt: Der Titel hieß bis vor kurzem noch Gods & Monsters und erinnert an Zelda: Breath of the Wild. Im Auge behalten! Und passend zu unserer Vorschau zum jüngst angekündigten Remake von Prince of Persia: The Sands of Time blicken wir gleich auch noch auf die mittlerweile 30 Jahre lange Seriengeschichte zurück.

Den größten Teil des Heftes nimmt aber auch in dieser Ausgabe unsere Testrubrik ein. So haben wir uns beispielsweise hinter den Steuerknüppel von X-Wing, TIE Fighter und Co geworfen und Star Wars: Squadrons ausführlich unter die Lupe genommen. Oder wir klären, ob FIFA 21 in diesem Jahr in Abwesenheit der Konkurrenz einen Angriff auf den Fußballthron wagen kann. Mit Mafia: Definitive Edition haben wir einen Hit dabei, der zeigt, wie Neuauflagen auszusehen haben, Hades ist ein weiteres kleines Indie-Meisterwerk der Bastion-Macher. Und das sind nur einige unserer vielen Test-Themen.

Käufer der Extended-Ausgabe haben in diesem Monat mit unserer Vollversion zudem richtig viel zu tun: Paradox' Grand-Strategy-Hit Europa Universalis 3 unterhält schon in der Grundversion hunderte Stunden, unsere Complete Edition beinhaltet zudem noch die ersten beiden Add-ons! Viel Spaß damit und natürlich auch mit dem Rest des Heftes.

Sascha und das PC-Games-Team

+++ PCG-Ticker +++

+++ NEWS Aktuelles +++

+++ Ob jetzt Immortals: Fenyx Rising ein so viel einprägsamerer oder besserer Titel als Gods & Monsters ist, sei mal dahingestellt – spannend ist Ubisofts Zelda-Alternative allemal. +++

+++ Totgesagte leben länger: Mit der Ankündigung des neuen Fable aus dem Hause Playground hat Microsoft im Sommer tatsächlich eine Serie hervorgekramt, die wir schon für begraben hielten. Maci freut es, wie er euch in seiner Vorschau berichtet. +++

+++ An Remakes und Remaster haben wir uns ja mittlerweile gewöhnt – vor allem den Konsoleros soll damit auf einer weiteren Plattform ~~das Geld aus der Tasche~~ die Möglichkeit geboten werden, Klassiker nachzuholen. Dass mit NfS: Hot Pursuit Remastered aber nun tatsächlich ein Remaster eines Remakes erscheint, wirkt befremdlich … +++

+++ NEWS Tests +++

+++ Apropos Remaster: Gerade mal zwei davon tummeln sich in diesem Monat im Testbereich: Mafia und Crysis. Und beide fallen gut aus, im Falle von Mafia sogar großartig. In dieser Form ist die Remake-Schwemme dann ja doch ganz angenehm. +++

+++ Dass der Großteil der Kollegen hier Böses im Schilde führt, das haben wir ja schon immer vermutet. Dass der Anteil an Imperiums-Piloten in Star Wars: Squadrons innerhalb der Redaktion aber so klar überwiegt, stimmt uns dann doch etwas nachdenklich … +++

+++ NEWS Vermischtes +++

+++ Allen Unkenrufen zum Trotz haben natürlich auch bei uns einige Leute Playstation 5 und/oder Xbox Series X vorbestellt. Wir sind ja flexibel. Das ist auch der Grund, warum alle, die aufgrund des Vorbesteller-Chaos leer ausgingen, ruhig bleiben: Werden die Herbst-Releases halt auf dem PC gespielt. +++

Noch mehr Lesestoff – **für Multiplattform-Nutzer!**

play⁴ | Ausgabe 11/20



Natürlich dreht sich in der play4 (ab nächstem Monat play5) alles um die neue Konsole – wer mit dem Kauf liebäugelt, freut sich sicher zudem über die Liste mit ALLEN bisher bestätigten Spielen.

N-ZONE | Ausgabe 11/20



Mit Hyrule Warriors kommen Switch-Besitzer in den Genuss von wilden Massenschlachten, mit Monster Hunter Rise gibt es einen komplett neuen Serienteil – und Mario ist natürlich auch da!

PC Games MMORE | Ausgabe 10/20



Dass das für Ende Oktober geplante Add-on Shadowlands verschoben wurde, schlug in der WoW-Community ein wie eine Bombe – natürlich ist dies auch das Hauptthema der MMORE.

INHALT 11/2020



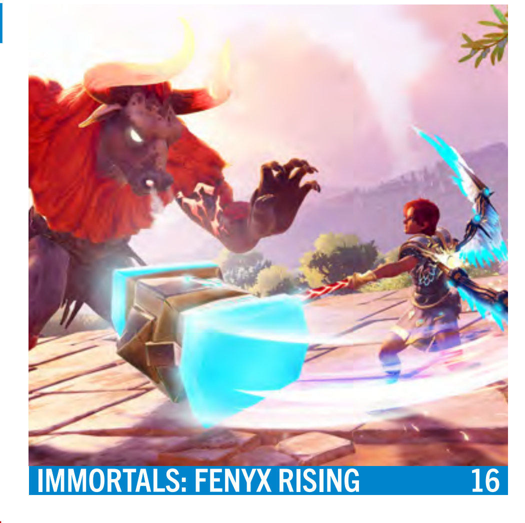
STAR WARS: SQUADRONS 34



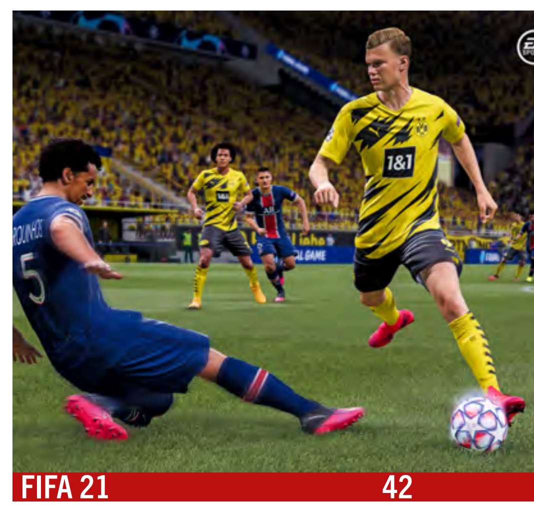
WATCH DOGS: LEGION 12

AKTUELL

Watch Dogs: Legion 12
Immortals: Fenyx Rising 16
Call of Duty: Black Ops – Cold War 20
Prince of Persia: The Sands of Time Remake 22
Need for Speed: Hot Pursuit Remastered 24
Fable 26
Kurzmeldungen 30
Most Wanted 32



IMMORTALS: FENYX RISING 16



FIFA 21 42

TEST

Star Wars: Squadrons 34
Mafia: Definitive Edition 38
FIFA 21 42
Hades 46
Port Royale 4 50
Tell Me Why 54
Crysis Remastered 58
Serious Sam 4 60
Surgeon Simulator 2 62
Ever Forward 66
Bam Finders 68
Spiritfarer 70
Wingspan 72
WWE 2K Battlegrounds 74
Einkaufsführer 76

MAGAZIN

30 Jahre Prince of Persia 80
Hogwarts Legacy: Darauf haben Potterheads gewartet (Kolumne) 84
Enslaved: Odyssey to the West (Retro) 88
Vor zehn Jahren 92

HARDWARE

Einkaufsführer 94

EXTENDED

Startseite 99
Superhelden in Videospielen 100
Crusader Kings 3: Sonder- und Spezialgebäude 106
Crusader Kings 3: Die besten Mods 108
Mein erstes Mal: Arx Fatalis 110

SERVICE

Editorial 3
Inhaltsverzeichnis 4
Vollversion: Europa Universalis 3 6
Team-Vorstellung 8
Vorschau und Impressum 98

. . . und das ist auf den DVDs:


Das geht auch ganz ohne Brexit, in Europa Universalis 3 sorgen wir bei den Briten für Chaos.


Allianzen schmieden, hinterrücks unsere Verbündeten hintergehen und mehr – das geht nicht nur in Crusader Kings 3, sondern auch hier!


Mehr als 250 Nationen warten in Europa Universalis 3 auf unser (hoffentlich vorhandenes) Geschick als Regent.

EUROPA UNIVERSALIS 3 COMPLETE

Während ihr im aktuellsten Paradox-Spiel munter Eurasien und Afrika zu Zeiten der Kreuzzüge erobert, versetzt euch der Strategie-Bruder aus dem eigenen Hause Europa Universalis ein paar Jahre in die Zukunft; also die Zukunft der Vergangenheit, ihr wisst schon, was wir meinen. Hier versucht ihr nämlich, in den Jahren zwischen 1453 und 1820 euer Imperium aufzubauen und die Herrschaft über Europa und dessen Kolonien an euch zu reißen, zur Auswahl stehen euch dabei mehr als 250 Nationen mit über 1700 Provinzen – da gleicht kein Spieldurchgang dem anderen. Unsere Vollversion enthält außerdem die beiden umfangreichen Add-ons In Nomine und Napoleon's Ambition, die die Spieltiefe und die Möglichkeiten noch einmal drastisch erhöhen und viele zusätzliche Stunden Spielspaß bringen!

INSTALLATION

Bei unserer Vollversion zu Europa Universalis 3 Complete handelt es sich um einen Gratis-Code auf Gamesplanet.com. Dazu gebt ihr den Code auf unserer Codekarte unter www.pcgames.de/codes ein. Den Code, den ihr dort erhaltet, gebt ihr dann auf https://de.gamesplanet.com als Rabatt-Code ein, nachdem ihr das Spiel dort in euren Warenkorb gelegt habt. Dadurch ändert sich der Preis auf 0 Euro und ihr erhaltet nach dem „Kauf" einen Steam-Code für das Spiel.

FAKTEN ZUM SPIEL

Genre: Grand Strategy
Publisher: Paradox Interactive
Veröffentlichung: 23. Januar 2007

SYSTEMVORAUSSETZUNGEN

Mindestens: Windows 2000/XP, Prozessor mit mind. 1,9 GHz, 512 MB RAM, Grafikkarte mit mind. 128 MB VRAM, 1 GB freier Festplattenspeicher
Empfohlen: Windows 2000/XP, Prozessor mit mind. 1,9 GHz, 1 GB RAM, Grafikkarte mit mind. 128 MB VRAM, 1 GB freier Festplattenspeicher

Bitte beachtet, dass die Codes aus rechtlichen und/oder technischen Gründen irgendwann ablaufen. Um sicher zu gehen, löst sie daher bestenfalls innerhalb der ersten 6-7 Monate nach Erscheinen des Heftes ein. Bei Fragen wendet euch bitte an redaktion@pcgames.de.

DVD 1

VORSCHAUEN
- FIFA 21
- Prince of Persia: The Sands of Time Remake
- Immortals: Fenyx Rising
- Second Extinction
- New World

SPECIALS
- Call of Duty: Black Ops Cold War Ein gefühlter Schritt zurück
- Fable – Die neue Rollenspiel-Hoffnung für die Xbox
- Playstation 5 Alle Infos zur Next-Gen-Konsole

TOOLS (AKTUELLE VERSIONEN)
- 7 Zip
- Adobe Media Player
- VLC Media Player



DVD 2

TESTS
- Mafia: Definitive Edition
- Iron Harvest
- Marvel's Avengers
- Kingdoms of Amalur: Re-Reckoning
- Tony Hawk's Pro Skater 1 + 2
- Project Cars 3

SPECIALS
- Die derzeit 10 besten Hüpfspiele
- Enslaved: Odyssey to the West Kunterbunte Postapokalypse voller Herz
- Kingdoms of Amalur: Re-Reckoning PS4 Remaster vs. PS3 Original





Top
GEAR
STAFFEL 27
Wigald
Fritz



GUT GEBAUT
NITRO
nauten
A
M
Axel
Micha
QUANTUM
QUANTUM
GUT GEBAUT



DIE TUNING PROFIS

DIE REDAKTION

Die Stammredaktion von PC Games stellt sich vor: Was bewegte das Team in diesem Monat?

SASCHA LOHMÜLLER | Redaktionsleiter



Spielt gerade:
WoW, FIFA 21, Crusader Kings 3, Star Wars: Squadrons

Schaut gerade:
Noch mal Daredevil, nachdem ich kürzlich den Punisher nachholte.

Hört gerade:
Shadowkiller – Dark Awakening; Enslaved – Utgard

Freut sich schon mal vor:
PS5 ist vorbestellt, Xbox Series X hört sich auch ganz nett an – damit die neue Konsolengeneration aber vernünftig losgeht, habe ich mir zum Geburtstag erstmal(s) einen 4K-Fernseher gegönnt.

MARIA BEYER-FISTRICH | Brand /Editorial Director



Spielt:
Crusader Kings 3, Xenoblade Chronicles: Definitive Edition (Switch), Deadly Premonition 2 (Switch)

Schaut:
Ratched auf Netflix, endlich neue Folgen meiner Lieblings-Trash-Shows!!

Ärgert sich:
über die chaotische Vorbestellungsphase der PS5.

Freut sich:
über die neue Wohnung.

KATHARINA PACHE | Redakteur



Spielt gerade:
Crusader Kings 3, Hades, Rollercoaster Tycoon 3: Complete Edition und Ori and the Will of the Wisps auf der Switch

Erfreut sich:
am neuen Staubsaugroboter, der durch die Wohnung fährt und die Katzen verschreckt.

Liest zurzeit:
The Drifting Classroom, ist das bescheuert.

Verspürt Schmerzen an:
der Ferse. Die neuen Vans müssen eingelaufen werden.

LUKAS SCHMID | Redakteur



Spielt gerade:
Far Cry: New Dawn und es kann nicht schnell genug zu Ende gehen.

Freut sich:
Auf Borats Rückkehr. Niiice!

Freut sich außerdem:
Auf Mandalorian Season 2. Bin kein Star-Wars-Ultrafan, aber nach den enttäuschen Episoden 8 und 9 ist die Serie schon Seelenbalsam.

Hofft:
Dass Niederösterreich nicht innerhalb der nächsten 48 Stunden ne Reisewarnung bekommt, sonst war es das mit dem Brüder-Besuch.

CHRISTIAN DÖRRE | Redakteur



Spielt derzeit:
PES 2021 Season Update, FIFA 21, Mafia: Definitive Edition, Star Wars: Squadrons, Super Mario 3D All-Stars (Switch)

Liest momentan:
Ultimate Spider-Man, The Boys – Sammelband 4, Batman/Teenage Mutant Ninja Turtles Vol. 3

Schaut:
The Boys, Cobra Kai und Malcolm Mittendrin

Freut sich:
Auf den Launch der PS5 – Vorbesteller olé!

FELIX SCHÜTZ | Redakteur



Spielt derzeit:
Star Wars: Squadrons, Wasteland 3, Genshin Impact (PC und Mobile), Diablo 3 (Switch) und nach 140+ Stunden immer noch Hades.

Hat sich auch mal wieder eine Konsole vorbestellt:
Sicherheitshalber die PS5 Digital geschossen, bevor man da wieder ewig warten muss. Dabei finde ich die Xbox Series S eigentlich auch sehr reizvoll. Hauptsache, das heiß ersehnte Cyberpunk 2077 läuft flüssig.

War längere Zeit krank (nein, kein Corona) und vertrieb sich die Zeit:
Vor der Switch und vor allem in der Küche beim Teig kneten. Brot, Flammkuchen und Kekse backen, dazu ein paar Nudelsorten üben.

MATTHIAS DAMMES | Redakteur



Zuletzt durchgespielt:
Kingdoms of Amalur: Re-Reckoning, Mafia: Definitve Edition

Spielt derzeit:
Star Wars Squadrons, FIFA 21, Port Royale 4, Baldur's Gate 3 (EA)

Nimmt sich:
Nach der Abgabe dieses Heftes noch mal eine Woche Urlaub. Kraft tanken, bevor hier der Cyberpunk- und Next-Gen-Wahnsinn in der Redaktion ausbricht.

Begrüßt:
Seine kleine Nichte, die seit ein paar Wochen auf der Welt ist.

PAULA SPRÖDEFELD | Redakteurin



Spielt derzeit:
Die Sims 4 und hat die Redaktions-Kollegen erstellt.

Schaut gerade:
Endlich Horrorfilme zur richtigen Jahreszeit! Und bald ist es auch mal wieder Zeit für einen ausführlichen Harry-Potter-Marathon!

Freut sich auf:
Hogwarts Legacy! Nach 22 Jahren ist das doch endlich mal eine gute Nachricht für mich und alle gleichgesinnten Potterheads!

Braucht erstmal:
Keine neue Konsole, dafür aber mal wieder Urlaub.

DAVID BENKE | Video-Redakteur



Zuletzt gespielt:
Dishonored 2 und FIFA 21. Bald dann hoffentlich Crash Bandicoot 4: It's About Time und die neue Season von Fall Guys.

Zuletzt gesehen:
Three Billboards Outside Ebbing, Missouri und Green Book. Ich war vollkommen entgeistert, während der Credits zu erfahren, dass Viggo Mortensen den fetten Italiener gespielt hat.

Freut sich:
Über den Start der neuen NFL-Saison, auch wenn es für meine Vikings bisher noch so gar nicht lief. Man ist ja schließlich kein Erfolgsfan …

JOHANNES GEHRLING | Redakteur



Spielt derzeit:
Neo Cab, Beyond Blue, Mario Kart 8 Deluxe, Super Mario Party

Hat sich gerade vorbestellt:
Keine Next-Gen-Konsole … dafür das Pixel 5 von Google!

Freut sich:
Darüber, dass es in der Wohnung endlich wieder angenehme 18 Grad hat. Ja, ich bin eine menschliche Heizung und mir ist immer warm.

Verbringt zu viel Zeit:
Mit Social Media. Aktuell bin ich manchmal stundenlang auf Instagram, Twitter und Jodel. Muss das mal wieder reduzieren.

SO ERREICHT IHR UNS:

Der direkte Draht in die PC-Games-Redaktion:

Anregungen und Fragen rund ums Heft: redaktion@pcgames.de

Fragen und Anliegen zum Abo: abo@computec.de

Fragen zur Heft-DVD, zu Videos und Vollversion: dvd@pcgames.de

Heftnachbestellungen und Sonderhefte: shop.pcgames.de

PC Games abonnieren: abo.pcgames.de

Trefft das Team auf Facebook: www.facebook.de/pcgamesde

Folgt uns auf Twitter: www.twitter.com/pcg_de

PC Games auf Instagram: www.instagram.com/pcgames.de



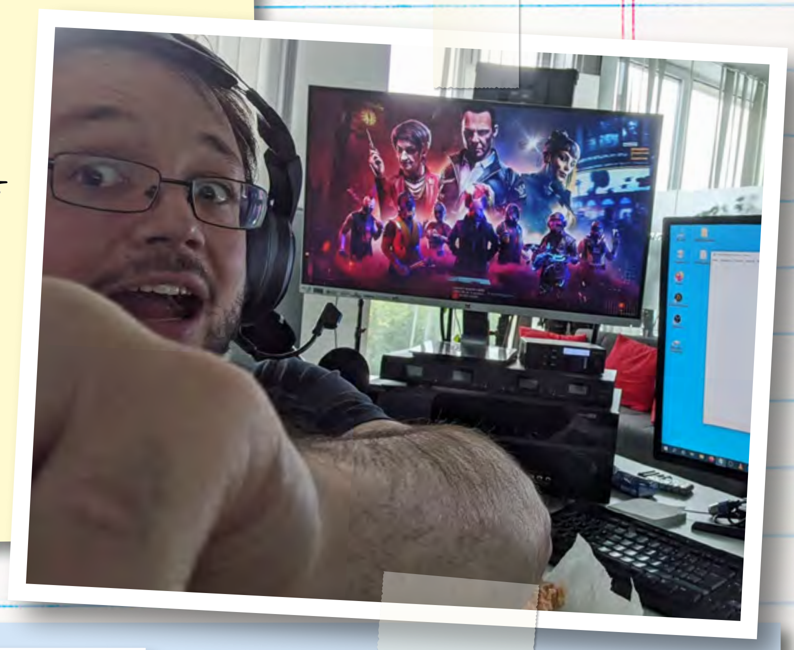


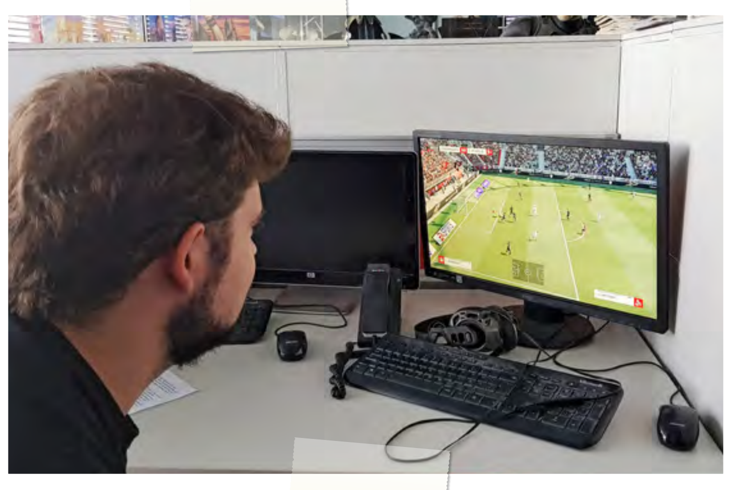
DAS PC-GAMES-**TEAM-TAGEBUCH**

Das Leben unserer Redakteure besteht nicht nur aus Schreiben und Spielen.
Was wir diesen Monat alles erlebt haben, erfahrt ihr auf dieser Seite.

London's Burning

Statt London Calling haben wir uns bei dieser Headline für einen anderen The-Clash-Klassiker entschieden. Dieser Titel ist weniger ausgelutscht und passt auch besser, denn wenn unser Lukas die virtuelle englische Hauptstadt in Watch Dogs: Legion aufmischt, bleibt kein Stein auf dem anderen. Weitere Infos zu der Hacker-Action lest ihr in seiner sehr ausführlichen Preview.





Gut Kick in die Runde!

Viele von uns sind zwar Stubenhocker, doch beim virtuellen Sport wollen dann doch alle mitmachen. Da David in der Realität mit seinem KSC nicht viel zu lachen hat, überliess ihm der Rest der Fussball-affinen Redakteure dann aber aus Mitleid den Test zum neuen FIFA. Kollege Benke war so tief im Spiel, dass er diesen Schnappschuss hier nicht bemerkte.

Generationswechsel

Mit der Xbox Series X traf bereits die erste Next-Gen-Konsole in der Redaktion ein. Das ausschliesslich für Preview-Zwecke freigegebene Stück Hardware ist ganz schön schick, sodass man auch als PC-Gamer zu gerne mal über den Tellerrand schaut. Allerdings sollten wir wohl nicht zu oft Mitleid mit David haben, denn auf diesem Bild sieht uns der Limburger Lockenkopf schon etwas zu fröhlich aus. Vielleicht sollten wir ihm FIFA wieder wegnehmen.



Watch Dogs: **Legion**

Genre: Action-Adventure
Entwickler: Ubisoft Toronto
Hersteller: Ubisoft
Termin: 29. Oktober 2020

Legion schickt uns in eine Version der britischen Hauptstadt, in der Anarchie die Gesellschaft zum Erliegen gebracht hat – und zwar ganz ohne Boris Johnson!

Von: Lukas Schmid

Watch Dogs, die Dritte: Nachdem die Open-World-Serie rund um das fröhliche Hacker-Leben uns in den ersten beiden Spielen nach Chicago und San Francisco geschickt hat, geht es in Watch Dogs: Legion ab auf den alten Kontinent, genauer gesagt nach London. In der nahen Zukunft hat es sich dort eine bösartige Miliz namens Albion etwas zu gemütlich gemacht: Im Auftrag der korrupten Regierung hat sie die britische Hauptstadt in einen Überwachungsstaat verwandelt, samt direktem Zugriff auf das quasi allwissende Betriebssystem ctOS, welches schon in den Vorgängern für Chaos gesorgt hat. Das Hauptziel Albions: Wir, in Gestalt der Hacker-Gruppe DedSec! Uns wird nämlich ein verheerender Anschlag zulasten gelegt, der die Machtübernahme Albions erst ermöglichte. Jetzt gilt es, unsere Unschuld zu beweisen und den fiesen Machenschaften der Usurpatoren ein Ende zu bereiten.

Das Wir gewinnt

Das unbestimmte „wir", welches wir in unseren Artikeln gerne als Anrede benutzen, war noch selten zutreffender als im Falle von Watch Dogs: Legion. Denn tatsächlich gibt es in dem Abenteuer nicht den einen Helden, wie wir beim erneuten, stundenlangen Anspielen feststellen konnten. Stattdessen kann theoretisch wirklich jeder NPC in der Spielwelt von unserer Sache überzeugt werden, sodass er sich uns anschließt, ganz egal, ob geschiedener Familienvater, Bingo spielende Großmutter oder Hipster mit schlechtsitzender Hose.

How can you tell me you're lonely

Geht dieser Ansatz auf? Es ist klar: Eine starke emotionale Bindung werden wir zu unseren Helden in Watch Dogs: Legion eher nicht aufbauen. Erzählt wird nicht die persönliche Geschichte eines Einzelnen, sondern die von DedSec als Kollektiv. Das ist auf jeden Fall mutig, mit Blick auf die nicht gerade vor Esprit sprühenden Protagonisten aus Teil 1 und 2 aber auch nicht unbedingt ein Verlust. Ein bisschen die Vergangenheit verklären kann man aber freilich trotzdem und die Rückkehr von Aiden Pearce aus dem ersten Watch Dogs im ersten Post-Launch-DLC als großartige Nachricht verkünden. Nun ja. Die Mühe, die in dieses „Jeder ist ein Held"-Feature gesteckt wurde,



Seit dem ersten Watch Dogs fester Bestandteil der Spielerfahrung: Wir hacken Kamerasysteme und manipulieren von dort aus die Umgebung.

Wenn alle Stricke reißen – oder wenn man Lust darauf hat –, dann ist der Griff zu Schrotflinte, Taser-Pistole auch ein effizientes Mittel gegen die Albion-Schergen.

ist auf jeden Fall offensichtlich. Zumindest bisher sind uns noch keine massig geklonten NPCs aufgefallen, Varianz ist also tatsächlich gegeben. Die Figuren sehen alle anders aus, sie gehen diversen Beschäftigungen nach und klingen auch unterschiedlich – einerseits einfach wegen zahlreicher unterschiedlicher Sprecher mit verschiedensten britischen Akzenten, andererseits, weil mit Stimmverzerrern gearbeitet wird.

Inseltalente

Auch in Sachen Fähigkeiten existieren klare Unterschiede, und die wurden dank der massiven Verschiebung des Titels von Anfang 2020 auf Ende des Jahres nun noch deutlicher herausgearbeitet. Je nach Alter und Herkunft sind unsere Figuren sportlicher oder weniger agil, verfügen über unterschiedliche Laufgeschwindigkeiten, Klettertalente und andere Fertigkeiten und Einschränkungen. Bei Senioren kann es sogar sein, dass sie irgendwann völlig ohne unser Zutun einfach tot umfallen, weil das Alter sie dahingerafft hat – makaber, aber interessant! Geht eine unserer Figuren über den virtuellen Jordan, greifen wir auf eine andere aus unserer Auswahl zu, bis unsere erste Wahl nach Ablauf einer gewissen Frist wieder einsetzbar ist. Wahlweise gibt's aber auch einen Permadeath-Modus, da muss man den Verlust seines NPCs dann einfach hinnehmen.



London wurde wirklich famos gestaltet. Es macht Spaß, die Stadt zu erforschen, ob zu Fuß oder aus luftigen Drohnen-Höhen.

Die verschiedenen Eigenschaften der Proto-Helden sehen wir, wenn wir mittels Smartphone-Hack per simplem Knopfdruck auf die Bio der Figuren Zugriff nehmen. Auch sonst existieren Unterschiede, etwa, was die verfügbaren Waffen angeht. Pazifistische NPC-Naturen greifen zur Taserpistole, wer keine Skrupel kennt, ist auch mal mit der Schrotflinte am Start. Zusätzlich existieren aber Perks, auf die jeder Zugriff hat, freischaltbar via in der Welt und in Missionen gesammelter entsprechender Punkte. Dann erhalten wir etwa die Möglichkeit, uns kurzzeitig unsichtbar zu machen, kleine, steuerbare Hilfsdrohnen herbeizurufen, mit Granaten zu werfen oder sonstige technische Helferlein zu aktivieren.

Wie man Freunde gewinnt

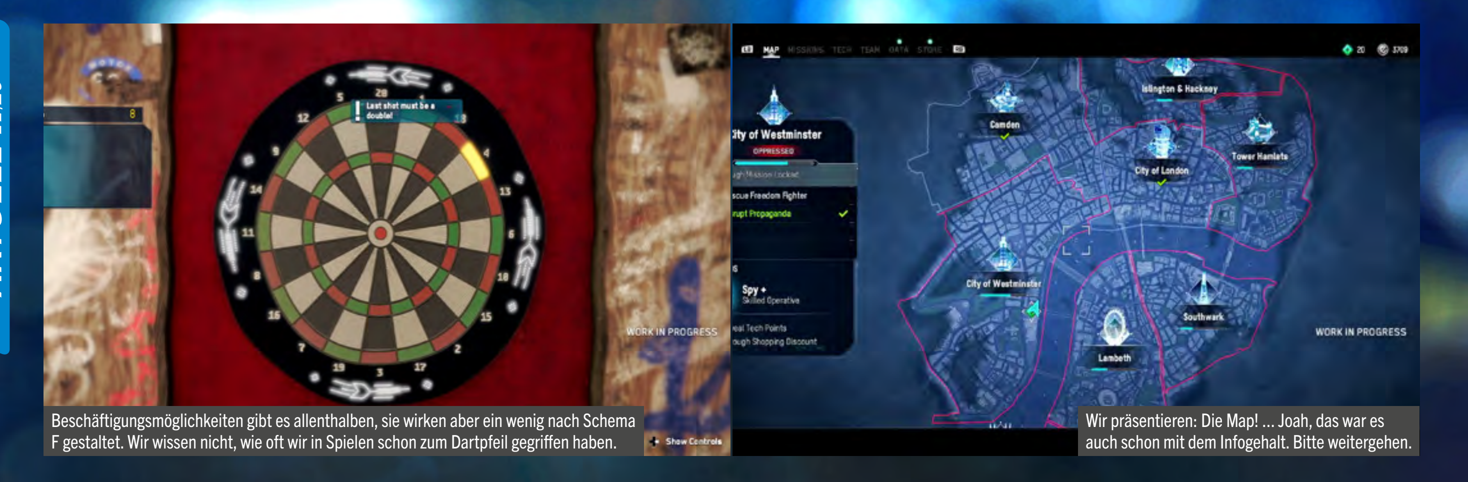
Wie überzeugen wir die NPCs, sich unserer Sache anzuschließen? Haben wir uns für einen Neuzugang entschieden, dann müssen wir für ihn eine kleine Mission absolvieren. Je nachdem, wie positiv oder negativ der oder die Auserwählte uns gegenüber eingestellt ist, sind diese Aufgaben aufwendiger oder leichter. Dann muss etwa eine Zielperson ausgeschaltet werden, wir müssen einen Gegenstand entwenden oder sonst wie helfend tätig werden. Zumindest beim Anspielen wiederholten sich diese Missionen noch nicht. Es gebietet aber die Logik, dass nicht unendlich viele Missionsarten existieren können. Wir sind gespannt, ob und, falls ja, wann die innovative Helden-Mechanik ins Negative umkippt und zu nerven beginnt, weil man immer wieder und wieder dasselbe erledigen muss.

Let me take you by the Handy ...

Wie spielt sich Watch Dogs Legion? Nun, dass es sich um ein Ubisoft-Open-World-Spiel handelt, kann es definitiv nicht abstreiten. Wir ziehen also durch die Stadt, klappern Icons



Ikonische Elemente Londons wie die roten Doppeldeckerbusse oder Telefonzellen dürfen freilich nicht fehlen, wurden aber meist mit einem leicht futuristischen Touch versehen.



Beschäftigungsmöglichkeiten gibt es allenthalben, sie wirken aber ein wenig nach Schema F gestaltet. Wir wissen nicht, wie oft wir in Spielen schon zum Dartpfeil gegriffen haben.

Wir präsentieren: Die Map! ... Joah, das war es auch schon mit dem Infogehalt. Bitte weitergehen.

ab, erledigen Missionen, sammeln Kram auf und nehmen Bereiche für DedSec ein. Oft laufen die Aufgaben darauf hinaus, dass wir irgendwo in Areale eindringen müssen. Was dem Abenteuer gut gelingt und was es von vielen Genre-Konkurrenten abhebt, ist die sehr offene Herangehensweise in diesen Momenten: Heißt: Ewig viel Abwechslungsreichtum bezüglich der Missionen gibt es nicht, sie fühlen sich aber dennoch selten gleich an. So steht es uns frei, ob wir einfach mit der Wumme in der Hand hineinlaufen und losballern wollen. Dann haben wir zwar innerhalb kürzester Zeit halb London an der Backe hängen und machen uns das Leben dadurch ziemlich schwer, aber möglich ist's. Oder wir gehen unentdeckt vor, schalten Feinde aus oder gehen ihnen einfach aus dem Weg.

Der hohe Variantenreichtum wird einerseits durch unsere mitgeführten Gadgets erreicht, andererseits durch die Tatsache, dass wir unzählige Objekte hacken können. Das System wurde seit dem ersten Watch Dogs ordentlich ausgebaut und erlaubt uns simple Dinge wie das Hochfahren von Hindernissen und das Fremdlenken von Autos, aber auch das Manipulieren von feindlichen Headsets und natürlich den Blick durch die Augen der zahllosen Sicherheitskameras der Stadt. Es war im ersten Watch Dogs fast ein Spiel im Spiel, sich mittels Kameras den digitalen Weg zu einem Zielort zu verschaffen, und das gilt freilich auch in Legion noch. Kurzum: Das Hacking ist ein tolles Feature und bereichert das Gameplay klar. Dass es wirklich sehr einfach von der Hand geht, ist ein weiteres Plus. Die wenigsten Features benötigen mehr als zwei, drei Knöpfe, und sich selbst auf dem Rücken einer riesigen Drohne über die Themse zu manövrieren, hat definitiv Stil.

... and hack you trough the streets of London

Wir haben es schon anklingen lassen: Abseits des Hackings und der sich nicht nur, aber auch dadurch ergebenden Freiheit bei der Herangehensweise an Missionen wirkt Legion bisher doch nach einer recht sicheren Bank. Das NPC-Feature ist sehr spannend, ändert aber auch nichts an diesem Umstand. Das ist nicht schlimm und das Open-World-Gameplay macht Spaß. Die Autos steuern sich schön Arcade-lastig und mit einem roten Doppeldeckerbus durch die Gegend zu smashen, macht natürlich Laune. Man hat aber dennoch stets das Gefühl, all das schon mal gespielt zu haben. Sich besaufen, Darts spielen, sich mit neuen Klamotten ausstatten – auch die Minispiele und sonstigen Beschäftigungen sorgen für Déjà-vus.

London-Feeling in Corona-Zeiten

Da hilft es, dass sich die Macher wieder mal übertroffen haben, was die Gestaltung der Spielwelt angeht. Ubisoft gelingt es nicht immer, die Open Worlds mit dem interessantesten Kram zu füllen. Da die erschaffenen Orte aber stets wunderbar gestaltet sind, macht alleine das Erforschen schon viel Freude. Das virtuelle London ist somit ein beeindruckendes Pflaster voller unterschiedlicher Gebiete, nachvollziehbar gebaut, nicht zu sauber, wunderbar ausgeleuchtet und be-

Wetter und Tageszeit wechseln dynamisch. So erleben wir die britische Metropole auf ganz unterschiedliche Weisen.

eindruckend realistisch. Zwischen Backsteinmauern zu gehen, sich am London Eye herumzutreiben, die typische britische Architektur zu bewundern, all das sorgt für jede Menge Atmosphäre. Im Laufe der Jahre wirkten die Ubi-Welten durch nachvollziehbare NPC-Routinen zudem immer mehr wie nicht nur hübsche, sondern auch belebte Orte, und da ist Watch Dogs ohnehin seit dem Erstling vorne mit dabei. Die kleinen Hintergrundgeschichten ausnahmslos aller Figuren verleihen dem virtuellen London noch einen zusätzlichen Zacken Glaubwürdigkeit.

Die altbekannten Straßen und Gassen

Fazit: Eine Revolution für das Open-World-Genre wird Watch Dogs Legion wohl nicht werden, dafür wandert es in vielerlei Hinsicht doch arg auf ausgetretenen Pfaden. Das frische NPC-Feature und das bewährte Hacking zeichnen es aber aus und so werden Freunde des gepflegten Abklapperns hier wohl viel haben, was ihnen Spaß bereitet. Ob es so klug ist, Legion fast zeitgleich mit der hauseigenen Open-World-Konkurrenz Assassin's Creed Valhalla (10. November) und Immortals: Fenyx Rising (3. Dezember) auf den Markt zu bringen, ist auf jeden Fall fraglich. Trotz sehr unterschiedlicher Settings gibt es hier natürlich viele Gemeinsamkeiten und nicht alle Spieler werden Lust oder Zeit haben, gleich drei große offene Welten innerhalb kurzer Zeit zu ihrer Spiele-Heimat zu machen. Auch fraglich ist, wie aggressiv der Echtgeld-Shop in Legion sein wird. In der Demo hatten wir darauf noch keinen Zugriff, wir rechnen aber Ubi-typisch mit Skins, „Zeitersparern" und mehr. Wir sind nach den Anspielen auf jeden Fall gespannt, was uns noch alles auf den Straßen Londons erwartet und natürlich auch auf die Next-Gen-Versionen des Spiels, von denen wir aber keine technischen Wunderwerke, sondern klassisches Cross-Gen-Futter erwarten. In der kommenden Ausgabe werden wir all diese Punkte natürlich in unserem Test unter die Lupe nehmen. ❑



Immer wieder müssen wir mit unseren Tech-Gadgets vergangene Geschehnisse rekonstruieren, um Verbrechen auf die Spur zu kommen.

LUKAS MEINT



„Ein vielversprechender England-Urlaub, der aber keine neuen Maßstäbe setzen wird."

Arbeitsbedingt war ich, bevor Corona den Ausschalter betätigt hat, schon oft in London und lernte die Stadt mit jedem Mal mehr zu schätzen. Die tolle Architektur, die unterschiedlichen Bezirke, einfach das einmalige Flair – ich mag's! Als ich nun das zweite Mal nach der ursprünglichen Enthüllung auf der E3 2019 meinen virtuellen Fuß in die Watch-Dogs-Legion-Version der Metropole gesetzt habe, war ich sehr angetan davon, wie gut die Atmosphäre der Stadt hier eingefangen wird. Keine Frage, offene Spielwelten können sie, die Ubisofts! Spielerisch wurde ich auch gut unterhalten. Das Prinzip, jeden NPC als Spielfigur bestimmen zu können, scheint aufzugehen und die Unterschiede zwischen den potenziellen Protagonisten sind dem bisherigen Anschein nach groß genug, dass das Feature nicht bloß ein Gimmick ist. Gut gefällt mir auch, dass man an wirklich fast jede Aufgabe auf unterschiedliche Arten herangehen kann. Kurzum: Wirkt schon sehr nett, das Ding! Ob das auch nach vielen dutzenden Spielstunden noch so ist, wissen wir in wenigen Wochen.

Die Entwickler lieben ganz offensichtlich die Spider-Drohne, weswegen sie ständig zum Einsatz kommt. Das macht aber nichts, denn diese fast an Jump & Runs erinnernden Abschnitte machen auch tatsächlich Laune.

Genre: Action-Adventure
Entwickler: Ubisoft
Hersteller: Ubisoft
Termin: 3. Dezember 2020

Immortals: Fenyx Rising

Wir haben das einst als Gods & Monsters angekündigte Open-World-RPG von Ubisoft bereits angespielt und verraten euch unsere ersten Eindrücke!

Von: David Benke

Bei Ubisoft setzte man zuletzt vermehrt auf Altbekanntes: Tom Clancy's Rainbow Six, Far Cry, Watch Dogs – statt sich an neuen IPs zu versuchen, wurde lieber nochmal ein weiterer Teil eines bereits bestehenden Franchises rausgehauen. Umso erfreulicher war daher die Ankündigung von Gods & Monsters im Rahmen der E3 2019. Das war nicht nur erfrischend neu und unverbraucht. Es sah mit seinen Einflüssen aus der griechischen Mythologie und seinem knuffigen Cartoon-Look auch noch aus wie das uneheliche Kind von Assassin's Creed: Odyssey und Zelda: Breath of the Wild! Knapp ein Jahr später haben sich die Macher von Ubisoft Québéc nun endlich mit handfesten Infos zurückgemeldet, erstmals große Teile ihres neuesten Projekts vorgestellt und uns dabei einige erhellende Einblicke gewährt: Seit dem Ankündigungstrailer hat sich wirklich einiges getan, spielerisch und grafisch wurde ein deutlicher Schritt nach vorne gemacht und einen frischen Namen hat man auch noch im Gepäck – Immortals: Fenyx Rising.

Neuer Name, neuer Look

Ob man den nun besser findet als Gods & Monsters, ist am Ende wohl Geschmackssache. Laut der Verantwortlichen soll die Umbenennung aber auch noch einmal Indiz dafür sein, dass das Spiel in den vergangenen Monaten einige enorme Veränderungen durchgemacht hat. Durch die zusätzliche Entwicklungszeit konnte mehr an Figuren, Welt und Geschichte gearbeitet werden. So wirkt das Abenteuer nun insgesamt runder, aber auch etwas düsterer und nachdenklicher als im einstigen E3-Trailer. An der Ausgangslage hat sich indes nichts getan: In Immortals schlüpft ihr noch immer in die Rolle der nun namensgebenden Heldin Fenyx. Deren Aufgabe ist es, die Goldene Insel, die Heimat der griechischen Götter, vor dem Giganten Typhon zu schützen. Der Badboy der griechischen Mythologie hat sich nämlich aus seinem Gefängnis befreit und dabei den Schleier zwischen der Welt der Lebenden und dem Tartaros, der Unterwelt, zerrissen. Dadurch strömen nun zahllose Monster und Dämonen auf die Erde, die es natürlich zurückzudrängen gilt, um dann ihrem Meister das Handwerk zu legen.

Ursprünglich sollte diese epische Heldenreise von Homer,



Die Spielwelt ist in insgesamt sieben Areale unterteilt, deren Design jeweils von einer anderen griechischen Gottheit geprägt ist. Schöne Idee!



Mit Hilfe der Weitsicht könnt ihr Haupt- und Nebenmissionen in eurer Umgebung aufdecken und dann mit einem Wegpunkt markieren.



Die Schmiedelande durften wir auf dem Rücken unseres treuen Eisenrosses durchforsten. Ihr könnt aber auch zu Fuß oder schwimmend die Gegend erkunden.



Klettern funktioniert in Immortals: Fenyx Rising wie im Nintendo-Abenteuer Breath of the Wild: Beim Kraxeln verliert ihr Ausdauer, ist diese leer, fallt ihr runter.

dem Urvater der europäischen Dichtkunst, erzählt werden. Der hätte am Lagerfeuer sitzend seinen Enkeln von Fenyx' Abenteuern berichtet und wäre dabei immer wieder vom Nachwuchs mit Fragen und Einwürfen unterbrochen worden. Ein wenig so wie bei How I Met Your Mother quasi. Das Konzept haben die Macher mittlerweile aber etwas umgearbeitet: Jetzt wird die Geschichte vom göttlichen Duo Zeus und Prometheus vorangetrieben, die dynamisch das Geschehen auf dem Bildschirm kommentieren und dabei auch immer wieder für nette Momente sorgen –sei es durch Meta-Humor oder Anspielungen auf andere Genrekollegen wie etwa Tomb Raider.

Einziger Wermutstropfen: Die Vertonung von Immortals: Fenyx Rising wollte uns bisher noch nicht so recht gefallen. Das lag nicht etwa an Sprechern oder Skript, sondern viel mehr an Ubisofts fragwürdiger Design-Entscheidung, die Charaktere wieder einmal mit einem pseudo-griechischen Akzent sprechen zu lassen. Das ging in der Demo enorm auf die Nerven. Spieler aus Deutschland, Österreich und der Schweiz dürfen sich allerdings Hoffnungen machen, dass die lokalisierte Fassung hier Abhilfe schafft. Bereits in der deutschen Version von Assassin's Creed: Odyssey hatten die Verantwortlichen nämlich auf die Sprachfärbung der Originalvertonung verzichtet.

Schöne Spielwelt

Aber genug der Vorgeschichte, kommen wir zum Eingemachten – dem Spielgefühl von Immortals: Fenyx Rising! Als Open-World-Abenteuer steht in dessen Vordergrund ganz klar die Spielwelt, für die sich die Macher einige interessante Ideen ausgedacht haben. Die Karte wird im fertigen Spiel etwa aus insgesamt sieben verschiedenen Arealen bestehen, die thematisch alle unterschiedlich angehaucht sind. Dabei diente jedes Mal ein anderer Gott als Inspiration, sodass ihr beispielsweise durch die grüne Wildnis der Aphrodite oder – wie im Fall unserer zweistündigen Anspieldemo gegen Mitte von Fenyx' Abenteuer – die Schmiedelande des Hephaistos zieht. Die Welt des griechischen Gottes des Feuers und der Schmiedekunst wird passenderweise von mechanischen Elementen, Metall und Dampf geprägt. Ihr lauft also an riesigen Hochöfen vorbei oder schnetzelt euch durch Horden von Steampunk-Robotern, die fast ein wenig an Disneys Giganten aus dem All erinnern. Daneben erwarten euch aber auch noch zahlreiche andere mythischen Kreaturen wie Harpyien, Minotauren oder Medusen. Durch die enge Zusammenarbeit mit Historikern kommt in Immortals: Fenyx Rising also auch die nötige Portion Authentizität und „Realismus" nicht zu kurz.

Unsere Aufgabe ist es nun, Hephaistos' Erinnerung wiederherzustellen. Das geht auf mehrere Arten, sodass wir uns mit Fenyx erst mal einen Überblick über die Umgebung verschaffen. Von bestimmten Aussichtspunkten aus lassen sich interessante Orte in der Nähe aufdecken, als aktuelles Missionsziel markieren und dann auf verschiedenste Weisen erreichen: Mit den Schwingen des Daedalus kann Fenyx durch die Lüfte segeln. Zudem darf unsere Heldin ein Reittier herbeirufen, in unserer Demo standardmäßig ein schnaufendes Metallross, oder auch wilde Mustangs fangen und zähmen. Dazu gibt es natürlich noch die Möglichkeit zu schwimmen, zu tauchen, zu rennen und zu klettern. Das funktioniert, wie man es aus The



In Navigationsherausforderungen müsst ihr so schnell wie möglich einen vorgegebenen Punkt erreichen. Das geht fliegend natürlich am besten.

An Kesseln der Circe, einer griechischen Zauberin, könnt ihr aus gesammelten Früchten und Pilzen diverse Heil- oder Ausdauertränke zusammenbrauen.

Heldin Fenyx verfügt über eine Reihe von Spezialattacken. Mit Ares' Wrath lasst ihr beispielsweise eine Schar an Speeren aus dem Boden schießen.

Legend of Zelda: Breath of the Wild kennt, mit einer klassischen Ausdaueranzeige. Ist diese leer, verliert ihr ihr beim Kraxeln euren Halt und fallt runter. Geht euch im Wasser die Puste aus, geht ihr eiskalt unter und gebt den Löffel ab. Manchmal ist es also die einfachere und sicherere Option, die Schnellreise zu nutzen.

Das Tolle dabei: Bereits zu Beginn des Spiels stehen euch alle Bereiche der Karte offen. Und da es im Gegensatz zu Assassin's Creed: Odyssey auch keine Gegnerlevel zu geben scheint, könnt ihr wohl tatsächlich jederzeit überall hin reisen. Zudem strotzt die Welt von Immortals nicht nur vor Detailverliebtheit, sondern auch vor zahlreichen Nebenbeschäftigungen. Es gibt Rennen, in denen ihr euch gegen die Uhr beweisen müsst, kleinere Umwelträtsel sowie jede Menge Ressourcen – etwa in Form von Granatäpfeln und Pilzen – mit denen sich an Kesseln Tränke für Ausdauer, Gesundheit oder Angriffskraft zusammenbrauen lassen.

Breath of the Wild lässt grüßen

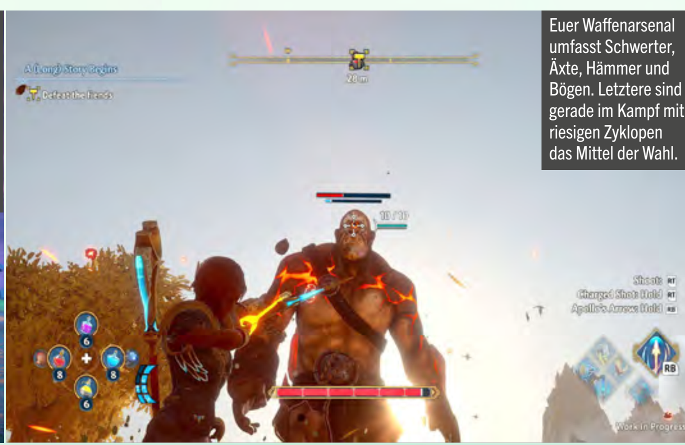
Wer den besonderen Nervenkitzel sucht, den erwarten auch noch über 60 einzigartige Dungeons – epische Herausforderungen, in denen euch ebenso epische Belohnungen erwarten. Bevor ihr die einsacken könnt, gilt es aber erst einmal, eure Geschicklichkeit und eure Cleverness unter Beweis zu stellen. Ihr müsst beispielsweise mit der Kraft des Herakles Objekte hochheben und werfen, mit Apollos Pfeil, den ihr selbst steuern könnt, bestimmte Ziele treffen oder mit Dash und Doppelsprung kleine Parkours absolvieren. Schwer, dabei nicht an die Schreine aus Zelda: Breath of the Wild zu denken!

Auch in Sachen Kampfsystem sind einige Parallelen zum Nintendo-Abenteuer zu erkennen: Fenyx kann in ihrem epischen Kampf gegen Typhon natürlich auf die Unterstützung der Götter zählen. Im Verlauf des Abenteuers stehen ihr daher diverse legendäre Waffen zur Auswahl, etwa das Schwert des Achilles, der Bogen des Odysseus oder der Hammer des Hephaistos. Außerdem ist die Heldin mit dem Segen der Götter ausgestattet, einer Reihe von Spezialattacken, die zumindest auf dem Controller – der von den Entwicklern empfohlenen Steuerung – mit Hilfe des linken Bumpers und der vier Aktionstasten abgefeuert werden. Athena's Dash ist beispielsweise eine schnelle Schwertattacke, mit Ares' Wrath lasst ihr eine Dutzendschar von Speeren aus dem Boden schießen. Auch euer fliegender Begleiter, der Phönix Phosphor, steht euch in der Schlacht loyal zur Seite und greift Gegner mit Feuerbällen an.

Zusammen mit den standardmäßigen leichten und schweren Attacken lassen sich so richtig nette Kombination raushauen und gerade kleine Gegner schnell und eindrucksvoll über den Jordan, Verzeihung, den Styx schicken. Bei größeren Brocken wie den vereinzelt auftretenden Bossgegnern ist hingegen ein wenig mehr Taktik



In den Höhlen des Tartaros erwarten euch verschiedene Logik- und Physikrätsel. Die erinnern stark an die Schreine aus The Legend of Zelda.


Euer Waffenarsenal umfasst Schwerter, Äxte, Hämmer und Bögen. Letztere sind gerade im Kampf mit riesigen Zyklopen das Mittel der Wahl.

Im Verlauf des Abenteuers könnt ihr Fenyx immer besser ausstatten. Ihr schaltet etwa neue Rüstungen und Waffen frei oder könnt bereits vorhandene aufwerten.

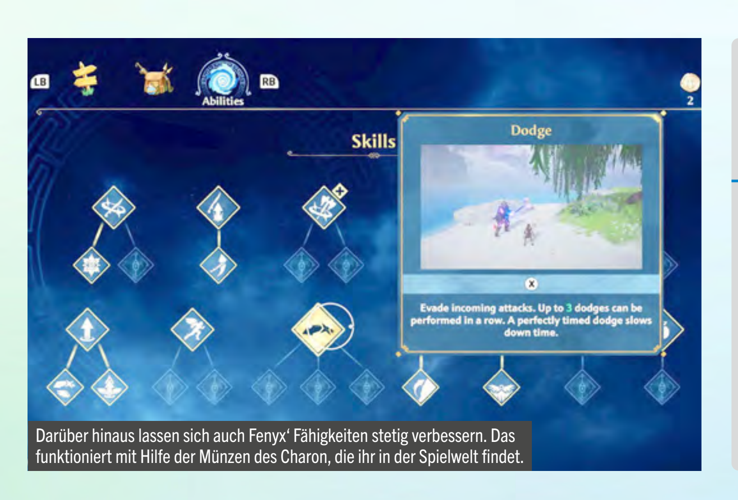
und Geschick gefragt. Hier müsst ihr Attacken am Boden und aus der Luft sinnvoll miteinander verketten, Gegenschläge parieren und im richtigen Moment mit einer beherzten Sprungrolle ausweichen. Gelingt euch letzteres zum perfekten Zeitpunkt, verlangsamt sich nämlich die Zeit und ihr könnt zum Konter ansetzen. Auch Schwachstellen eures Gegners solltet ihr nicht außer Acht lassen: Wenn ihr einem Zyklopen einen Pfeil ins Auge trümmert, verursacht das natürlich mehr Schaden. Oder ihr schlagt dank Stealth-Option verdeckt aus dem Hinterhalt zu.

Du bist mein Held!

Das Gameplay von Immortals: Fenyx Rising geht flüssig und intuitiv von der Hand, ist knackig inszeniert und durchaus anspruchsvoll. Die Basics sind zwar schnell verstanden, es braucht aber eine gewisse Zeit, um wirklich alle Kniffe zu meistern. Besonders auf höheren Schwierigkeitsgraden, in unserer Demo waren nur Normal und Einfach verfügbar, wird euch das Spiel wohl nochmal deutlich mehr abverlangen. Da ist es gut, dass ihr jederzeit die Möglichkeit habt, euren Charakter sowie dessen Ausrüstung zu verbessern. Erledigte Gegner lassen Kristalle verschiedenster Couleur fallen, die ihr dann im Menü in Upgrades für Waffen und Panzerung investieren könnt. Zudem findet ihr natürlich stetig neue Items und Skins, die dann über zusätzliche Boni verfügen – etwa zehn Prozent mehr Schaden mit dem Schwert.

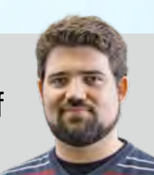
Mit gesammeltem Ambrosia sowie Zeus' Blitzen erhöht ihr zudem eure maximale Lebensenergie beziehungsweise Ausdauer. Mit Münzen des Charon entwickelt ihr die Fähigkeiten eures Charakters weiter und schaltet zusätzliche Skills frei – zum Beispiel ein verbesserte Schwertkombo oder eine längere Verkettung von Ausweichmanövern. Wie genau das System funktioniert, durften wir in unserer Anspielsession leider noch nicht ausprobieren. Uns wurde lediglich gesagt, Fenyx werde im fertigen Spiel in vollem Umfang anpassbar sein. Das soll wohl auch das Aussehen unseres Avatars, also Frisur, Hautfarbe und Geschlecht betreffen.

Auch an anderer Stelle bleiben noch ein paar Fragen offen – unter anderem, wie es denn mit NPCs aussieht. Abgesehen von ein paar Soldaten, die uns im Kampf unterstützten, waren bisher keine anderen Charaktere zu sehen, mit denen wir hätten interagieren können. Und auch über die Länge des Abenteuers sowie die technischen Aspekte lässt sich bis dato nur spekulieren. Wie nervig werden also die Ladezeiten? Wie krass die Grafik? Die endgültigen Antworten wird es wohl erst zum Release geben. Den haben die Macher im Rahmen der Ubisoft Forward aber immerhin schon mal bekanntgegeben: Immortals: Fenyx Rising erscheint bereits am 03. Dezember 2020 für die PS4. Aber auch Next-Gen-Spieler mit einer Playstation 5 sollen beliefert werden. ❑



Darüber hinaus lassen sich auch Fenyx' Fähigkeiten stetig verbessern. Das funktioniert mit Hilfe der Münzen des Charon, die ihr in der Spielwelt findet.

DAVID MEINT



„Assassin's Creed: Odyssey trifft Breath of the Wild – ein fast perfekte Kombo!"

Man sollte meinen, nach dem gefühlt drölften Open-World-Titel würde einem die klassische Ubisoft-Formel zum Hals raus hängen. Immortals: Fenyx Rising verleiht ihr aber einen dermaßen charmanten Twist, dass ich gar nicht anders kann, als begeistert zu sein! Das mythische Griechenland ist wunderbar umgesetzt. Die Welt sieht dank Cartoon-Look nicht nur toll aus, sie steckt auch noch voller spannender Geheimnisse und spaßiger Aktivitäten – ohne dabei überladen zu wirken. Abgerundet wird das Gesamtpaket durch Kampf- und Skillsysteme, die zwar Anspruch und Tiefe vermitteln, aber nicht übermäßig kompliziert sind. Kurzum: Das passt alles! Natürlich ist es noch zu früh, um ein finales Urteil fällen, wir haben bisher schließlich nur einen Bruchteil des Spiels gesehen. Der wirkte bisher aber zu vielversprechend, um sich nicht auf den Release im Dezember zu freuen!

Endlich wieder Ballern! Wir konnten Black Ops Cold War vorab in der Alpha spielen.

Genre: Ego-Shooter
Entwickler: Treyarch, Raven Software
Hersteller: Activision
Termin: 13. November 2020

Call of Duty: Black Ops Cold War

Von: David Benke

Dank eines ersten Alphatests konnten wir den neuen Activision-Shooter erstmals unter realen Bedigungen ausprobieren. Was uns während unseres Trips aufs virtuelle Schlachtfeld alles aufgefallen ist, verraten wir im Vorab-Fazit.

Vor einiger Zeit haben Activision und Treyarch offiziell Call of Duty: Black Ops Cold War angekündigt und nun konnten wir den neuesten Teil der alteingesessenen Ego-Shooter-Reihe auch schon selbst spielen. Gut, zunächst nur in einer frühen Alpha-Version, nur im Multiplayer und auch nur auf der PlayStation 4. Diese Einschränkungen haben uns aber nicht davon abgehalten, uns aufs virtuelle Schlachtfeld zu stürzen und unsere Gegner voll Blei zu pumpen. Einen vollumfänglichen Eindruck konnten wir uns dabei natürlich noch nicht machen. Dafür war der Umfang der Alpha-Version einfach noch viel zu begrenzt: Gerade mal fünf Karten und fünf Spielmodi, kein Einblick ins Level- und Fortschrittsystem, fehlender Zugang zur Kaserne und vieles mehr machen eine klassische Vorschau zur 17. Ausgabe von Call of Duty etwas kompliziert. Die sparen wir uns also vorerst auf, die Beta vom 8. Oktober schaffte es leider nicht mehr ins Heft. Stattdessen blicken wir in diesem Artikel auf die



In den Combined-Arms-Gefechten dürft ihr Panzer und andere Fahrzeugen nutzen.

größten Neuerungen und wie sich Black Ops Cold War im Vergleich zum letztjährig erschienenen Modern-Warfare-Reboot schlägt.

Innovation made by Infinity Ward

Was direkt zu Beginn schon im Menü auffällt: Entwickler Treyarch hat sich einiges bei den Kollegen von Infinity Ward abgekuckt. Black Ops Cold War kommt, anders als etwa noch Black Ops 4, ohne die sogenannten Spezialisten daher: Archetypen mit verschiedenen Spezialfähigkeiten, beispielsweise einer Hundestaffel oder einem riesigen Granatenwerfer, sind also passé. An deren Stelle treten dieses Jahr ebenfalls die Operatoren – also Charaktere, die sich lediglich optisch, aber nicht spielerisch voneinander unterscheiden. Ein Schritt, den wir durchaus gutheißen.

Auch in Sachen Waffen und Ausrüstung geht Black Ops bereits bekannte Wege: Im entsprechenden Menü könnt ihr euch eigene Klassen zusammenbauen, dabei aus verschiedenen Knarren wählen und diese mit verschiedensten Aufsätzen an euren Spielstil anpassen. Im Vergleich zu Modern Warfare fällt das Menü des Waffenschmieds zwar weitaus weniger ansprechend aus, auch die Schießprügel glänzen manchmal leicht plastisch. Dafür zeigen präzise Prozentsätze nun an, wie sich verschiedene Waffenteile auf das Schussverhalten auswirken.

Abgerundet wir das Ganze mit den in Modern Warfare eingeführten Feldaufrüstungen – Gadgets, die sich über den Verlauf einer Partie erst aufladen müssen, bevor sie eingesetzt werden können. Statt Taktikeinstieg, portablem Schild oder Munitionskiste stehen euch nun allerdings Richtmikrofone oder Annäherungsminen zur Verfügung. Toll ist auch das tragbare Flakgeschütz, das vollkommen selbstständig auf feindliche Luftunterstützung wie Aufklärungsdrohnen feuert.

Wollt ihr unentdeckt bleiben, könnt ihr aber auch wieder auf den Ghost-Perk setzen, der eure Schritte dämpft. Der feiert in Cold War ein Comeback. Zudem gelten Schrotflinten im Kalten Krieg wieder als Sekundärwaffen, Blendgranaten, Claymores, Semtex und Unterlaufgranatwerfer wurden, zumindest in der Alpha, aus dem Arsenal gestrichen. Das soll wohl dem vielverhassten Grenade Spam, also dem übermäßigen Einsatz von Sprengsätzen, entgegenwirken.

Der Angriff des Rotstifts

Hat man endlich alles beisammen, muss man sich nur noch für drei Punkteserien-Belohnungen entscheiden, die die Abschussserien aus Modern Warfare wieder abgelöst haben. Dann ist es an der Zeit ins Match zu springen. In der Alpha waren Standardmodi wie Abschuss bestätigt, Herrschaft und Team Deathmatch verfügbar. Hier erwartet uns an der Front also nichts Neues. Auch die Karten Miami, Moskau und Satellite boten ein recht vertrautes Bild: Durch den bewährten Three-Lane-Aufbau, also die Aufteilung der Map in drei Spuren, konzentriert sich die Action meist an einer Stelle, bei Herrschaft traditionell am B-Punkt. Etwas Abwechslung bieten lediglich die Combined-Arms-Gefechte. Hier tretet ihr im 12-gegen-12 im Kampf um insgesamt sechs Stellungen an und dürft dabei auch Fahrzeuge benutzen.

Im Vergleich zu Modern Warfare weisen die Umgebungen allerdings wesentlich weniger Vertikalität auf. Es lassen sich also nicht mehr so viele Objekte erklimmen und alternative Wege erschließen. Und auch der Look ist zumindest fragwürdig. Wir haben die Alpha zwar nur auf einer Standard-PS4 ausprobiert. Im zugehörigen Forum mangelt es aber nicht an Spielern, die auch auf der Pro-Variante einige Probleme mit der Darstellung des Spiels hatten. Nachladende Texture, Pop-ins und sogar kleinere Framerate-Einbrüche lassen das Herz von Grafikenthusiasten nicht unbedingt höherschlagen. Insgesamt bleibt Black Ops Cold War klar hinter den Bildern des ersten Trailers zurück, aber auch hinter Modern Warfare. Oberflächen und Details, allen voran aber die Animationen, lassen noch zu wünschen übrig. Die wirkten mitunter unrund, hölzern, sogar roboterhaft. Das kann man zumindest teilweise damit entschuldigen, dass wir nur die Alpha-Version gespielt haben. Zudem standen die Entwickler auch unter extremem Zeitdruck. Eigentlich wäre Treyarch ja erst für das 2021 erscheinende Call of Duty zuständig gewesen, musste dann aber für Raven Software und Sledgehammer Games in die Bresche springen. Bei einem stolzen Preis von 70 Euro hätten wir aber ein halbwegs poliertes Spiel erwartet.

Auch in Sachen Gameplay wurden gefühlt ein paar Schritte rückwärts gemacht. Viele kluge Innovationen aus Modern Warfare wurden nämlich einfach nicht übernommen. Gut, das Nachladen im Zielmodus ist geblieben und das Öffnen und Schließen von Türen ist wirklich verzichtbar. Aber warum wurde das Aufstützen von Waffen gestrichen? Wieso hat man auf den taktischen Sprint verzichtet, wenn die Karten ungefähr gleich groß geblieben sind? So braucht man für das Durchqueren unnötig viel Zeit.

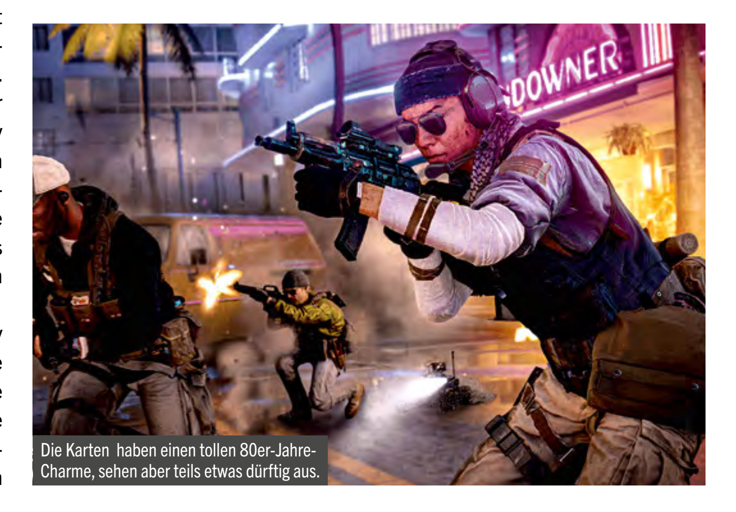


Black Ops Cold War spielt sich wesentlich rasanter als der letzte Teil, Camper gibt es aber immer noch.

Comebacks und Kritik

Immerhin haben die Macher im Gegenzug die klassische Minimap zurückgebracht. Die zeigt nun, anders als noch letztes Jahr, wieder Gegner an, die einen nicht schallgedämpften Schuss abgeben. Black-Ops-typisch gibt es natürlich auch wieder optional abschaltbare Lebensbalken. Durch die lässt sich noch besser nachvollziehen, dass Treyarch dieses Jahr erneut an der Time-to-Kill geschraubt hat – also der benötigten Anzahl an Schüssen, um einen Gegner zu erledigen. Die liegt jetzt spürbar über der von Modern Warfare. Ihr gebt also nicht gleich nach ein paar Treffern den Löffel ab. Das Zucken bei Feindbeschuss wurde ebenfalls abgeschafft.

All diese Änderungen sollen in der Theorie für noch mehr Bewegung auf der Karte sorgen. Wer keine akute Todesangst hat, bleibt nicht kauernd in einer Ecke sitzen. Zumal sich Black Ops mit seinem fast schon zu flotten Movement aus Rutschen und Springen sowie regulärem Respawn ohne Zoom-Sequenz nochmal deutlich schneller spielt. In der Praxis bekommt ihr es aber immer noch mit jeder Menge Campern zu tun. Gerade in Miami lieben es die Leute, euch vom Balkon eines Hotels mit ihrem Scharfschützengewehr zu zerpflücken. Snipen ist in Cold War selbst mit Controller-Steuerung noch viel zu einfach. Hier haben die Macher daher bereits einen dringend benötigten Nerf für die Beta angekündigt. Was gibt's sonst noch? Der Map Vote ist zurück, die Fahrzeugsteuerung immer noch ein Graus, auch Cross-Play und Cross-Progression sind wieder mit an Bord – ebenso wie Skill-basiertes Match-Making, das bereits für jetzt heftige Diskussionen gesorgt hat. Insgesamt wird Cold War bisher recht kontrovers aufgenommen. Die einen lieben es, weil es sich so viel schneller und arcadiger anfühlt als das letzte Call of Duty. Andere vermissen den Realismus von Modern Warfare. Klar festhalten kann man nur: Ein bisschen mehr Feinschliff kann dem Titel nicht schaden. Was in der Alpha bisher zu sehen war, machte zumindest uns auf den Release, der am 13. November erfolgt, noch nicht so richtig heiß. ❑



Die Karten haben einen tollen 80er-Jahre-Charme, sehen aber teils etwas dürftig aus.



Prince of Persia

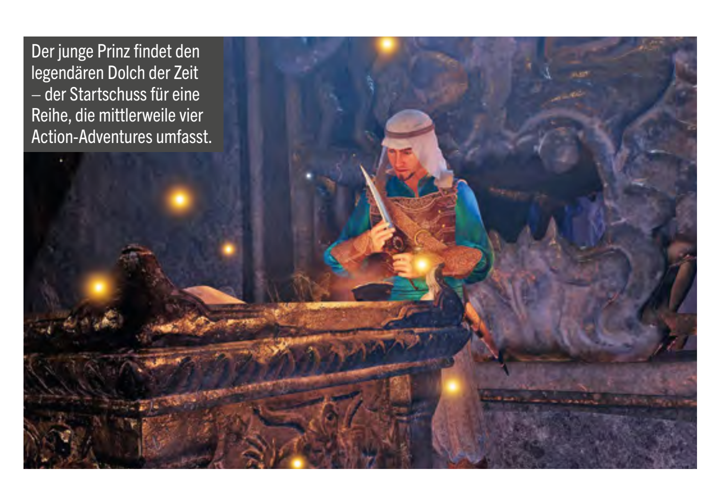
Genre: Ubisoft
Entwickler: Ubisoft Pune / Ubisoft Mumbai
Hersteller: 21. Januar 2021
Termin: 21. Januar 2021

The Sands of Time Remake

Von: Felix Schütz

Das beste Prinzenabenteuer kehrt zurück! Von Grund auf neu entwickelt, inhaltlich aber ganz nah am Original. Zu nah?

Die Katze ist aus dem Sack: Ubisoft bringt tatsächlich Prince of Persia zurück – und das wurde auch wirklich Zeit! Schließlich hat die Reihe in ihren 31 Dienstjahren einen gewaltigen Fußabdruck in der Spielegeschichte hinterlassen. Zwei Prinzenspiele stechen dabei besonders heraus, zum einen das wegweisende Original von 1989, mit dem Jordan Mechner seinerzeit ein echter Meilenstein gelang. Und natürlich Sands of Time aus dem Jahre 2003, das unter vielen Fans als bestes Spiel der gesamten Reihe gilt. Dabei war Sands of Time streng genommen gar kein klassisches Prince of Persia, vielmehr versuchte sich Ubisoft damals an einem kompletten Reboot. Und das mit Erfolg! Die Entwickler lieferten ein faszinierendes Action-Abenteuer ab, das mit wunderbaren Charakteren, tollem Leveldesign, coolen Zeitspielereien und innovativem Gameplay lange im Gedächtnis blieb. Das Spiel war so erfolgreich, dass es drei Sequels und sogar eine Verfilmung nach sich zog – und ganz nebenbei auch noch den Grundstein für die Assassin's-Creed-Serie legte. Nun endlich soll das Abenteuer sein verdientes Remake bekommen.



Der junge Prinz findet den legendären Dolch der Zeit – der Startschuss für eine Reihe, die mittlerweile vier Action-Adventures umfasst.

Reboot, Remaster, Remake?

Das neue Sands of Time bringt das klassische Orient-Abenteuer mit moderner Optik und ein paar Verbesserungen zurück, fit gemacht für moderne PCs, Xbox One und PS4. Dabei soll das Spiel ausdrücklich kein Reboot und auch kein Remaster werden, im Gegenteil: Das Remake wird von Grund auf neu entwickelt, diesmal nicht von Ubisoft Montreal, sondern von Ubisoft Pune und Ubisoft Mumbai. Beide Studios haben in der Vergangenheit vor allem an Titeln wie Just Dance oder Steep mitgewirkt, das Remake von Sands of Time ist ihr erstes großes Projekt in Eigenregie. Wir haben uns schon vor der offiziellen Enthüllung ein Bild von der Neuauflage gemacht und mit den Entwicklern via Videochat gesprochen.



Zeitloses Orient-Märchen

Sands of Time bleibt Sands of Time, daran ändert auch das Remake nix. „Es ist ein Remake und dazu wollten wir uns wirklich an die Originalstory halten, denn die ist es, was das Spiel so einzigartig und wunderschön macht." erklärt uns Pierre-Sylvain Gires, Game Director bei Ubisoft Mumbai, im Interview. Das bedeutet: Euch erwartet exakt die gleiche Handlung wie vor 17 Jahren. Ihr erlebt mit, wie ein ehrgeiziger junger Prinz den verheerenden Sand der Zeit entfesselt und dadurch ein ganzes Königreich in Schutt und Asche legt. Nun müsst ihr gemeinsam mit der jungen Prinzessin Farah einen Weg finden, den Schaden zu reparieren und die Katastrophe ungeschehen zu machen.

Das Remake fügt dem märchenhaften Plot nichts hinzu, allerdings wird die Präsentation in zeitgemäßere Form gebracht. Zu diesem Zweck wurde das gesamte Spiel von Grund auf neu entwickelt, es fußt technisch nun auf einer aktuellen Version von Ubisofts AnvilNext-Engine, die beispielsweise auch in Assassin's Creed: Odyssey

zum Einsatz kommt. Alle Grafiken wurde neu erstellt, auf alte Texturen oder Modelle hat man vollständig verzichtet. Auch die alten Zwischensequenzen wurden komplett durch neue Cutscenes ersetzt. Damit die dynamischer und spannender rüberkommen als im Original, hat das Entwicklerteam diesmal alle Szenen im Motion-Capture-Verfahren nachspielen lassen.


Nochmal mit Gefühl: Dank einer neuen Vertonung soll die Beziehung zwischen Farah und dem Prinzen im Remake noch glaubwürdiger rüberkommen.

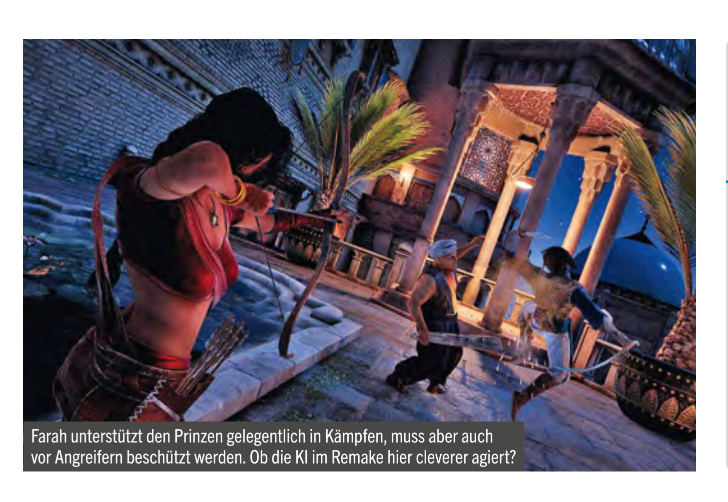
Bloß nichts verschlimmbessern!
Bei der Gelegenheit wurden auch die Dialoge neu eingesprochen, Pierre-Sylvain erklärt den Grund: „Wir wollen uns noch stärker auf die Beziehung zwischen Prinz und Prinzessin konzentrieren. Im Original haben die Schauspieler damals noch ihre Dialogzeilen getrennt voneinander eingesprochen, an verschiedenen Orten zu verschiedenen Zeiten. Diesmal hatten wir jedoch die Chance, alle Schauspieler in einer Szene zu versammeln. Wenn sich beide Sprecher gegenüber stehen während einer Aufnahme, bringt das definitiv ein Plus an Emotionen.“ Doch auch hier legt man großen Wert darauf, dass der Geist des Originals erhalten bleibt. Für den Prinzen konnte man mit Yuri Lowenthal sogar den englischen Originalsprecher von 2003 gewinnen. Annu Kouls, Senior Producer bei Ubisoft Pune, lobt die Performance in den höchsten Tönen: „Wir nutzen den gleichen Sprecher wie damals. Wenn du deine Augen schließt und unser Remake spielst, wirst du zwischen ihm und dem Original von 2003 keinen Unterschied hören.“

Und was wird aus dem famosen Soundtrack wird, der Sands of Time damals seine unverwechselbare Atmosphäre verliehen hat? Bei dieser Frage grinst uns Pierre-Sylvain glücklich in die Kamera: „Wir sind riesige Fans von dem Spiel und der Soundtrack war wirklich herausragend. Uns ist es gelungen, die originalen Aufnahmen auf alten DAT-Kassetten aufzutreiben, die eine perfekte Qualität haben. Dadurch konnten wir die Musik vollständig remastern und an moderne Soundsysteme anpassen.“

Neue Technik, altes Spiel
Trotz neuer Technik will sich das Entwicklerteam mit spielerischen Änderungen stark zurückhalten. Laut Pierre-Sylvain eine bewusste Entscheidung: „Wir haben das Spiel zwar von Grund auf neu entwickelt, aber wir haben auch gleichzeitig darauf geachtet, alle Puzzles und das Leveldesign wie im Original zu belassen, denn ich finde, dass die Balance schon damals ziemlich perfekt war.“ Tatsächlich sollen alle Sprung- und Klettereinlagen praktisch identisch mit dem Original von 2003 sein, es kommen keine neuen Plattformen, Schalter oder andere Details hinzu. Überhaupt sollte man keine zusätzlichen Inhalte erwarten: Wer sich auf neue Levelabschnitte oder erweiterte Story-Sequenzen gefreut hat, dürfte enttäuscht sein. Auch wird es keine Mechaniken aus den Nachfolgerspielen geben, das betrifft sowohl die Akrobatik, als auch die Gefechte. Die wichtigste und coolste Fähigkeit des Prinzen bleibt aber natürlich erhalten: Auf Knopfdruck kann er die Zeit für einige Sekunden zurückdrehen, um so gegnerischen Treffern zu entgehen oder dem Tod nochmal von der Schippe zu springen, beispielsweise wenn man mal wieder beim Wall Run in einen Abgrund stürzt oder in einer Falle das Zeitliche segnet.

Verbessert: Kamera und Kämpfe
Zumindest bei den Kämpfen versprechen die Entwickler aber behutsame Neuerungen. Die wenigen Gegnertypen und Bosse bleiben zwar genau so erhalten wie die spärliche Bewaffnung des Prinzen, doch zumindest soll es andere Detailverbesserungen geben: „Du wirst einige Moves haben, wie Ausweichen oder perfektes Parieren, die so nicht im Originalspiel waren. Die bringen das Kampfsystem wirklich voran.“, verrät uns Pierre-Sylvain. Bei der Gelegenheit wollen die Entwickler auch den größten Schwachpunkt von Sands of Time aus der Welt schaffen: die störrische Kameraführung, die in vielen Fällen für ungünstige Perspektiven sorgte, weshalb man ständig von Hand nachbessern musste. Hier sieht auch Pierre-Sylvain einen der wichtigsten Unterschiede zum alten Sands of Time: „Während wir das Leveldesign, die Puzzles und die Parcours-Elemente beibehalten haben, konnten wir umso mehr Arbeit in die Kamera und das Kampfsystem stecken. Wir wollten die Bewegungen des Prinzen und das ganze Gameplay wirklich flüssiger machen. Das Spiel soll einfach perfekt fließen. Und die Kamera gibt dir dabei eine optimale Sicht auf die Kämpfe, die Puzzles und die Geschicklichkeitspassagen.“ Damit soll sich Sands of Time wieder frisch und zeitgemäß anfühlen.

Prince of Persia: The Sands of Time Remake erscheint am 21. Januar 2021, der Preis liegt bei rund 40 Euro. Dank Abwärtskompatibilität wird das Spiel natürlich auch auf PS5 lauffähig sein. Zum Schluss wollen wir noch wissen, wie die Chancen für weitere Remakes stehen. Ob auch die Nachfolger Warrior Within und The Two Thrones eines Tages neu aufgelegt werden? Pierre-Sylvain und Annu winken ab: Erst mal Sands of Time, dann sehen wir weiter. Manches braucht eben seine Zeit. ❑


Farah unterstützt den Prinzen gelegentlich in Kämpfen, muss aber auch vor Angreifern beschützt werden. Ob die KI im Remake hier cleverer agiert?

FELIX SCHÜTZ

„Ich liebe Sands of Time! Das Remake muss mich aber noch überzeugen.“

Das originale Sands of Time habe ich damals verschlungen und zigfach durchgespielt. Diese einzigartige Atmosphäre, die Charaktere, die wunderbaren Animationen, das Leveldesign, die Zeitmechaniken – was für ein fantastisches Abenteuer! Das Remake haut mich bislang noch nicht vom Hocker. Die Grafik der bislang gezeigten Szenen finde ich zwar okay, aber auch nicht so schick, wie man es heutzutage erwarten kann. Vor allem aber bin ich skeptisch, weil die Entwickler hartnäckig betonen, inhaltlich praktisch nix Neues zu bringen. Dass Kamera und Kämpfe verbessert werden, schön und gut. Aber keine neuen Gegnertypen, keine neuen Bosse, keine neuen Sandfähigkeiten oder frische Levelabschnitte? Mit diesem strengen Designgrundsatz könnten sich die Entwickler verzetteln – schließlich hat sich die Welt der Spiele in den letzten 17 Jahren weitergedreht.

Genre: Rennspiel
Entwickler: Criterion Games
Hersteller: Electronic Arts
Termin: 6. November 2020

Need for Speed: **Hot Pursuit Remastered**

Alt statt neu: 2020 wagt die Need-for-Speed-Serie einen Schritt zurück und verhilft einem zehnjährigen Racing-Klassiker zu einem Comeback. Eine gute Idee? Wir klären's in der Vorschau.

Von: David Benke

Die Ankündigung, EA wolle dem zehn Jahre alte Need for Speed: Hot Pursuit ein Remaster spendieren, sorgte bei uns in der Redaktion für einiges Stirnrunzeln. Schließlich kommen Neuauflagen im Rennspiel-Genre eher selten vor – ganz einfach, weil Racer mit fortschreitender Technik ja eigentlich nur immer besser werden können. Warum also der Schritt zurück?

„Wir haben ein paar tolle Erinnerungen an das Original und sind sehr stolz auf das, was wir mit Hot Pursuit geschaffen haben", erklärt Matt Webster, General Manager von Entwickler Criterion Games, die Idee hinter dem Projekt. Zudem sei das Remaster eine perfekte Möglichkeit, einem neuen Publikum einen alten Klassiker zu präsentieren. Bereits am 6. November soll der Titel für PC, PS4 und Xbox One erscheinen, eine Woche später folgt dann auch eine Version für die Nintendo Switch. Wir durften bereits jetzt mehrere Stunden reinspielen und verraten, was auch alles erwartet.

Geschwindigkeitsrausch

Für alle, die das Original nicht gespielt haben, beginnen wir mal ganz vorne und klären: Worum geht's eigentlich? Serientypisch stehen auch in Hot Pursuit krasse Karren und rasante Verfolgungsjagden im Fokus. So weit, so bekannt. Dafür zeigt sich der Titel an anderer Stelle beinahe schon unerhört wagemutig. Es gibt nämlich keine Story! Statt sich mit einer pseudo-hippen Erzählung rund um rüpelhafte Raser und knallharte Cops aufzuhalten, geht das Spiel direkt ans Ein-



Need for Speed: Hot Pursuit Remastered basiert auf derselben Engine wie das Original. Das Spiel schaut also ordentlich aus, reißt aber auch nicht wirklich vom Hocker.



Der Reiz von Hot Pursuit liegt darin, dass ihr auch in die Rolle der Polzei schlüpfen und dann auf Raser-Jagd gehen könnt.

gemachte und entlässt euch nach einem kurzen Intro schnurstracks auf die Straße. Und das nicht nur als Racer, sondern erstmals in der Seriengeschichte auch als Polizist! Auf der Übersichtskarte, über die ihr die verschiedenen Rennevents auswählt, könnt nahtlos zwischen den zwei Optionen hin und her wechseln und so frei entscheiden, auf welches Spielerlebnis ihr gerade mehr Bock habt.

Denn selbst, wenn im Fokus beider Pfade natürlich der Geschwindigkeitsrausch steht, gibt es je nach Wahl auch einige Unterschiede: Als Racer geht es primär darum, zum PS-König der fiktiven Region Seacrest County aufzusteigen. Dafür absolviert ihr Rennen verschiedenster Art, sammelt Kopfgeld und schaltet so wiederum neue Events sowie Autos frei. Auf der Strecke erwartet euch dabei das serientypische Arcade-Racing-Gameplay: spielerisch jetzt nicht allzu anspruchsvoll dafür aber voll rasanter, spektakulärer Action. Wer auf Schickimicki-Kram wie Reifenabrieb, Benzinverbrauch, Aerodynamik oder Wettereinflüsse hofft, der ist hier an der falschen Adresse. In Need for Speed setzt man auf Nitro-Einspritzung und halsbrecherische Drifts. Die sind in Hot Pursuit wenigstens gelungen umgesetzt. Ihr müsst taktisch klug mit der Bremse arbeiten und geschickt gegenlenken. So kommt ein richtig befriedigendes Gefühl auf, wenn ihr auf einer engen Bergstraße den Motor aufheulen und die Reifen durchdrehen lasst, um dann eindrucksvoll um eine Spitzkehre zu schlittern.


Das Problem beim Fuhrpark: Die diversen Karossen sind mittlerweile über zehn Jahre alt. Lamborghini Murciélago und Co. sind daher schon etwas angestaubt.

Perspektivenwechsel

Für zusätzliche Anspannung sorgen Rennen gegen die Polizei. Hier stehen euch dann Waffen wie EMPs und Nagelbänder zur Verfügung, mit denen ihr euch eurer Verfolger entledigen müsst. Das sieht dank ordentlicher Blechschäden und Crashs in Slow-Motion echt fett aus. Hier macht sich klar das Knowhow bemerkbar, das Criterion Games aus seinen Burnout-Titeln mitbringt. Danach lässt sich der Spieß dann auch noch umdrehen, sodass ihr als Gesetzeshüter besonders gefährliche Raser aus dem Verkehr ziehen oder illegale Straßenrennen sprengen müsst – natürlich, indem ihr die fahrbaren Untersätze aller Beteiligten zerstört. Da sich euer Nitro-Boost dabei nur durch gewagte Aktionen wie Beinahe-Unfälle oder Fahren im Gegenverkehr auflädt, ist man ironischerweise auch als Polizist dazu gezwungen, möglichst rücksichtslos zu fahren.

Im Original braucht man für die Beendigung beider Pfade ungefähr 14 Stunden, im Remaster wird es etwas länger dauern. „Selbst wenn ihr das Spiel bereits kennt, erwartet euch neuer überraschender Content, den wir ins Spiel mit eingearbeitet haben", verrät Creative Director Chris Roberts vom unterstützenden Studio Stellar Entertainment. Konkret heißt das: Alle Inhalte, die die Urfassung nach dem Launch spendiert bekam, sind diesmal von Beginn an mit an Bord. Dazu kommen 30 zusätzliche Herausforderungen in Form von Meilensteinen, die die Gesamtspielzeit nochmals um satte sechs Stunden aufplustern. Danach habt ihr noch die Möglichkeit, in den Freie-Fahrt-Modus zu wechseln und zu den Radioklängen von Deadmau5, Pendulum oder Bad Religion die abwechslungsreiche, an Kalifornien angelehnte Spielwelt zu erkunden. Wirklich viel zu sehen gibt es dort aber nicht. Klar, ihr könnt Abkürzungen finden, die euch in späteren Rennen nützlich sein können. Collectibles oder Aktivitäten wie die aus NFS: Heat bekannten Radarfallen und Weitsprünge gibt es aber nicht. Einzig der Fotomodus bietet noch etwas Tiefe. Der wurde im Remaster um einige zusätzliche Optionen und Filter ergänzt.

Was gibt's Neues?

Zudem könnt ihr während eurer Foto-Sessions auch gut den grafischen Feinschliff begutachten. Bewundern wäre vielleicht etwas zu hoch gegriffen. Im Vergleich zum zehn Jahre alten Original sieht die Neuauflage selbstverständlich besser aus: Die Texturen sind höher aufgelöst, die ist Sichtweite verbessert und die Beleuchtung überarbeitet. Da hier aber immer noch mit derselben Engine wie 2010 gearbeitet wird, haut die Optik auch nicht vom Hocker. Daran ändert selbst der extra Grafik-Modus nichts, der 4K-Auflösung und 30 FPS statt der standardmäßigen 1080p und 60 FPS bietet.

Dafür wurden die Garage sowie die Benutzeroberfläche nochmal generalüberholt und alle Videosequenzen reskaliert, wodurch die zehn freischaltbaren Auto-Showcase-Clips auch heute noch was hermachen. Über den Fuhrpark selbst kann man das indes nur bedingt sagen: Zehn Jahre alte Karossen wie der Mazda RX8 oder der BMW Z4 hauen 2020 wohl keinen mehr um, zumal Hot Pursuit auch noch komplett auf Leistungs- und Optiktuning verzichtet. Post-Launch wird zwar ein Folien-Editor nachgereicht, mit dem ihr eure Wagen individuell bekleistern könnt, zu anderen DLCs oder Mikrotransaktionen wollte man uns aber nichts sagen.

Stattdessen hoben die Macher abschließend nochmal die soziale Komponente von Hot Pursuit hervor. In deren Fokus steht das Autolog-Feature, das euch die Möglichkeit gibt, euch schnell und einfach mit Freunden zu verbinden, Leistungen zu vergleichen und einander herauszufordern. Entweder asynchron, indem ihr Bestzeit anderer toppt, oder auch ganz klassisch im Multiplayer-Modus. Hier steht neben simplen Rennen etwa auch die „Interceptor"-Spielvariante zur Auswahl, wo ihr euch zu acht eine Verfolgungsjagd zwischen Cops und Rasern liefert – dank Crossplay sogar plattformübergreifend und im Gegensatz zum Singleplayer ohne Gummiband-Effekt. Ob das aber auch reicht, um Spieler von der Konkurrenz oder dem letztjährig erschienenen Need for Speed: Heat loszueisen? So richtig überzeugt sind wir da noch nicht. ❏

DAVID MEINT



„Kein schlechtes Remaster, aber ein gefühlt etwas überflüssiges."

Warum nicht Underground 2 Remastered? Das ist die Frage, die mir nach dem ersten Blick auf das neue Need for Speed nicht aus dem Kopf geht. Da entscheidet sich EA endlich mal dafür, einen Teil der Racer-Reihe neu aufzulegen, und dann wird es Hot Pursuit? Für mich absolut unverständlich! Abgesehen davon sehe ich einfach nicht, an wen sich der Titel richten soll. Klar, Criterion Games und Stellar Entertainment haben hier kein schlechtes Spiel abgeliefert. Das Gameplay ist kurzweilig, die Cop-Perspektive sorgt für frischen Wind, in Sachen Präsentation und Umfang macht die Neuauflage auch was her. Aber reicht das? Racing-Fans ohne Kenntnisse des Original finden heute bestimmt Genrevertreter, die ihnen mehr zu bieten haben – beispielsweise Tuningoptionen oder Autos, die sich wirklich unterschiedlich steuern. Und ob es wirklich so viele Nostalgiker gibt, die sich Hot Pursuit zurückwünschen, halte ich persönlich zumindest mal für fragwürdig.

Fable

Genre: Rollenspiel
Entwickler: Playground Games
Hersteller: Xbox Game Studios
Termin: TBA

Es galt als eines der am schlechtesten gehütete Geheimnis der Videospielbranche: Im geheimen Kämmerchen werkeln Microsoft und Playground Games am großen Comeback der beliebten Rollenspiel-Serie Fable. Nach etlichen Gerüchten wurde Fable dann (endlich) auf dem Xbox Games Showcase 2020 für die Xbox Series X und den PC angekündigt.

Von: Maci Naeem Cheema

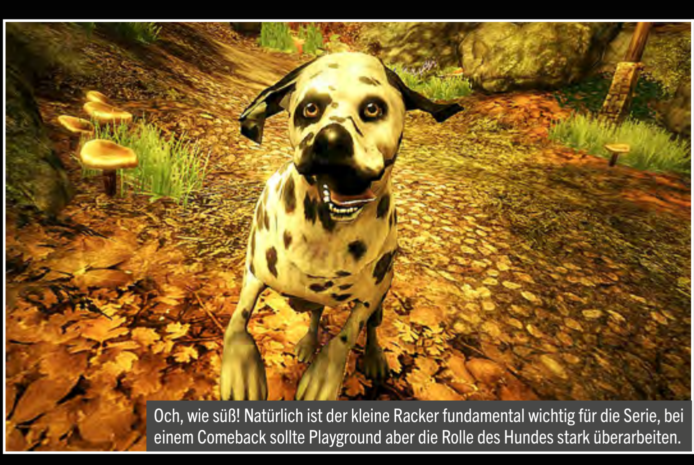
Wegbegleiter und Verfechter der ikonischen und märchenhaften Fable-Serie, welche 2004 auf der ersten Xbox ihren Anfang fand, hatten in den letzten zehn Jahren mit einigen Rückschlägen und Enttäuschungen zu kämpfen. Fable 3 war zwar ein interessantes Sequel mit vielen frischen Ideen für das ohnehin schon kreative Franchise, doch die leeren Versprechungen von Serien-Vater Peter Molyneux sowie die enorm chaotische Entwicklungszeit verwandelten Teil 3 zum Tiefpunkt der Hauptreihe.

Darauf folgte eine Handvoll fragwürdiger Spin-offs wie das Kinect-exklusive Fable: The Journey und Fable Heroes, ein unbefriedigendes Beat 'em Up. Doch der entscheidende Sargnagel für die Serie war das überaus ambitionierte Fable Legends, welches mitsamt Mikrotransaktionen und Free2Play-Modell auf den Erfolgszug berühmter MOBAs wie League of Legends aufspringen wollte. Was folgte, gilt als eines der größten Finanz-Desaster der letzten Jahre (innerhalb der Gamesbranche). Fable Legends verschluckte nicht nur 75 Millionen US-Dollar, es markierte auch das bittere und traurige Ende für die legendäre Spieleschmiede Lionhead Studios.

Doch Microsoft scheint die Hoffnung noch nicht aufgegeben zu haben. Auf dem Xbox Games Showcase im August 2020 wurde dann endlich das Hühnchen (hehe) aus dem Sack gelassen: Fable kehrt endlich auf der kommenden Xbox-Generation zurück! Für das fantasievolle RPG zeichnet diesmal das britische Entwicklerstudio Playground Games verantwortlich, das mit der Forza-Horizon-Serie kontinuierlich auf sehr hohem Niveau abliefert. Doch die großen Antworten bleiben der Fangemeinde vorerst verwehrt. Handelt es sich bei Fable um ein Reboot der Reihe? Und wie stark wird sich Playground Games an den Wurzeln von Lionhead orientieren? Wir haben vielleicht nicht alle Antworten für euch parat, in diesem Special prüfen wir den vielversprechenden Xbox- und PC-Heilsbringer aber intensiv auf Herz und Nieren.

Willkommen zurück, alter Freund

Eine gefühlte Ewigkeit gab es immer wieder aufkommende Gerüchte um einen neuen Fable-Teil im Netz, die ersten handfesten Informationen gab es aber erst im Februar 2017. Das in Leamington Spa im Herzen Englands ansässige Studio Playground Games gab offiziell bekannt, ein weiteres Entwicklerstudio nur wenige Minuten



Och, wie süß! Natürlich ist der kleine Racker fundamental wichtig für die Serie, bei einem Comeback sollte Playground aber die Rolle des Hundes stark überarbeiten.



Wer genauer hinguckt, wird belohnt. Das bemooste Schwert schmückt sich mit einem sehr berühmten Logo: dem Wappen der Heldengilde.


Gute Wahl: Mit der Forza-Horizon-Serie hat Playground mehrfach sein Talent bewiesen. Besonders in Hinsicht auf Umgebungen und Landschaften brilliert das Team.


Playground Games scheint einen weitaus stärkeren Fokus auf die Magie in Albion zu legen, als das noch unter der Leitung von Molyneux bei den ersten drei Hauptteilen der Fall war.

vom Hauptsitz entfernt zu eröffnen. Das neue Team würde die Arbeiten an einem Nicht-Racing-Titel beginnen, der aber ebenfalls einen Fokus auf Open World setzen würde. Insgesamt wurde eine Belegschaft von 200 Personen eingeplant. Auf der E3 2018 verdichteten sich dann die Hinweise. Microsoft erklärte offiziell, die erfolgreiche Partnerschaft mit Playground Games auf ein neues Level zu hieven, das Team zu kaufen und in ein Xbox Game Studio umzuwandeln. Darüber hinaus wurde klar, dass das neue Team an einem Action-RPG im AAA-Kosmos arbeiten würde. Spätestens ab diesem Zeitpunkt gab es kaum noch Zweifel am Fable-Comeback.

In den darauffolgenden Monaten wurden unzählige Talente an Bord geholt, meist mit einem starken Fokus auf Open-World- und RPG-Expertise. Unter anderem beigetreten sind drei ehemalige Rocksteady-Teammitglieder, die maßgeblich am Script für Batman: Arkham Knight beteiligt waren: Martin Lancaster (Narrative Director), Kim MacAskill und Craig Owens. Unter den weiteren Neuzugängen finden sich Mitarbeiter namhafter Ex-Arbeitgeber wie Bioware, Ubisoft, Ninja Theory, Capcom, Rockstar, Ready at Dawn und natürlich auch Lionhead Studios. Wenn ihr uns fragt, dann klingt das nach jeder Menge Potenzial und viel Ambition, mit denen im Herzen Englands unter Hochdruck gewerkelt wird. Eine schlechte Nachricht gibt es aber ebenfalls: Bedenkt man die zahlreichen noch offenen Positionen auf der offiziellen Website des Studios, dann wird klar: Fable wird frühestens 2022 erscheinen, wahrscheinlicher ist sogar ein noch späterer Termin. Eine lange Wartezeit geht aber in Ordnung, solange sie sich lohnt. Doch was versteckt sich eigentlich hinter dem neuen Fable und was verrät der einminütige CGI-Trailer über das fantasievolle Open-World-RPG?

Reboot, Sequel, Neuanfang? Was denn nun!

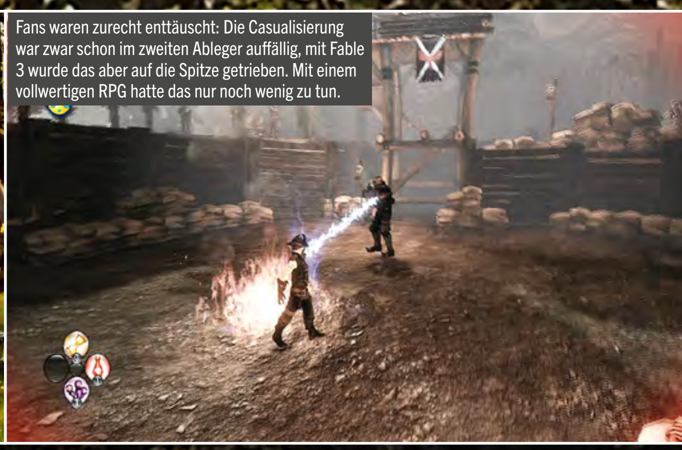
„Was soll mir der Trailer jetzt sagen?!" Oftmals, besonders aktuell, wird die Spielerschaft bei großen Enthüllungen mit nichtssagenden CGI-Trailern abgespeist. Das ist bei Fable zwar auf den ersten Blick nicht anders, wie so oft verstecken sich aber einige interessante Hinweise in den Details. Das auffälligste Merkmal ist natürlich die vom Trailer erzählte Geschichte, die so stark an den Stil Lionheads erinnert, dass klar sein sollte: Man respektiert die Historie der Reihe. Im ersten Cinematic Trailer zu Fable 2 war es der kleine Spatz, der durch die Gassen von Bowerstone flatterte. In Fable 3 hingegen der irrsinnige Überlebenskampf eines Huhnes in Zeiten der Industrialisierung. Diesmal ist es eine glückliche kleine Fee, die von einer fetten Kröte mitten aus dem Leben gerissen wird. Einzig der signifikante Fokus auf die Welt der Magie, welche bisher eher stiefmütterlich behandelt wurde, setzt den Neustart von den bisherigen Teilen ab. Dies könnte als Indiz verstanden werden, dass Playground Games den Kontrast aus Magie, Natur und Gesellschaft in den Mittelpunkt stellt – ähnlich, wie es in den Büchern und Spielen der Witcher-Serie der Fall ist.

The Witcher als Vorbild wäre aus vielerlei Hinsicht nachvollziehbar. The Witcher 3: Wild Hunt gilt als eines der besten Rollenspiele und viele moderne Spieleserien wie Assassin's Creed orientieren sich stark am Fantasy-Epos. Außerdem war es der Wunsch von Lionhead Studios, bevor die Arbeiten an Fab-


Das ambitionierte Fable Legends riss nicht nur das gesamte Franchise in den Ruin, sondern auch das legendäre Entwicklerteam Lionhead Studios.



Same same but different: Diese alte Konzeptzeichnung für das Lionhead-Meisterwerk Fable 2 erinnert doch stark an das neue Albion, welches aktuell von Playground zusammengschustert wird.



Fans waren zurecht enttäuscht: Die Casualisierung war zwar schon im zweiten Ableger auffällig, mit Fable 3 wurde das aber auf die Spitze getrieben. Mit einem vollwertigen RPG hatte das nur noch wenig zu tun.

le Legends begannen, ein düsteres und anspruchsvolles Fable 4 zu erschaffen, welches ebenfalls Geralts Abenteuer als Inspiration nahm. Die eigentliche Idee hinter der Original-Reihe war es, sich schrittweise immer weiter der Moderne anzunähern. Fable 4 sollte eine an London angelehnte spätviktorianische Metropole aufweisen. Darüber hinaus hätte man im industrialisierten Bowerstone auf Tram-Bahnen, Jack the Ripper sowie Dr. Jekyll und Mr. Hyde treffen sollen. Am Ende kam alles aber ganz anders. Das neue Fable-Studio, Playground Games, scheint stattdessen die frühen Epochen der Fantasy-Welt Albion zu porträtieren.

Zwar hat man sich deutlich vom Lionhead-Pitch zu Fable 4 distanziert, die vielen Parallelen zu den Wurzeln der Serie sind dafür aber kaum von der Hand zu weisen. Die für Fable typische Erzählerstimme, der märchenhafte Stil und jede Menge Humor: Playground Games scheint zwar einer eigenen Inspiration zu folgen, die vor 20 Jahren etablierten Grundpfeiler der Reihe dürften aber weiterhin gelten. Das bemooste Schwert im Trailer zeigt nämlich ein erfreuliches Detail: Das ikonische Gildensiegel, Wappen der Heldengilde. Ob die vom Banditen Nostro gegründete Vereinigung noch existiert, bleibt vorerst offen. Gut möglich aber, dass sich Playground Games auf die Epoche rund um den Untergang der Gilde fokussiert. Das 500 Jahre umfassende Zeitalter zwischen Teil 1 und Teil 2 bietet sich perfekt an, um Lionheads Erbe zu respektieren, aber dennoch eine eigenständige und reiche Vision von Albion zu skizzieren.

Laut Matt Booty, als Head of Xbox Game Studios verantwortlich für das First-Party-Portfolio von Microsoft, war es besonders die Erfahrung von Playground Games mit großen Open-World-Umgebungen, die das Studio für ein neues Fable attraktiv machte. Im Interview mit The Guardian hob Booty außerdem Playgrounds Liebe zum Detail, die Expertise im Bereich der Landschaften-Darstellung sowie eine große Leidenschaft für die IP und einen einzigartigen Blickwinkel hervor. Der neue Fable-Teil werde „das Vermächtnis der Serie respektieren", aber auch eigene und frische Ideen von Playground Games einbringen. Doch abseits der Windrichtung, die Playground einschlagen wird, gibt es viele wichtige Faktoren, die wesentlichen Einfluss nehmen werden auf den Erfolg oder Misserfolg des Rollenspiels.

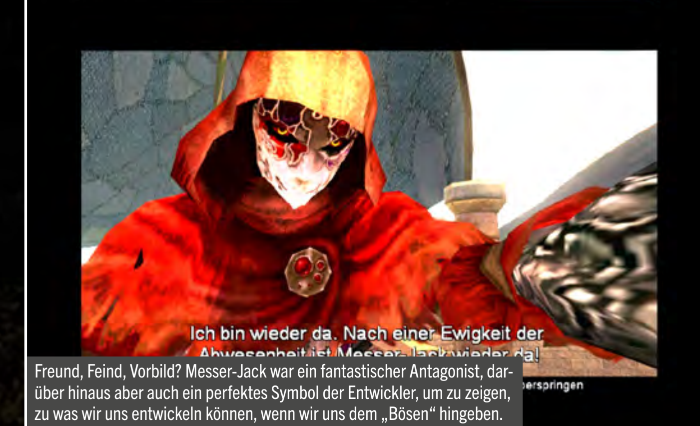
Albion als Märchen-Open-World

Mit Büschen und Wildkräutern bedeckte Felder, märchenhafte Pfade durch unberührte Landschaften, die lebhaften Bauerndörfer und Städte; der magische Kontinent Albion hat einiges zu bieten. In bisherigen Ablegern war die Spielwelt in diverse kleinere Hub-Welten unterteilt, eine offene Spielwelt blieb der Spielerschaft bisher also verwehrt. Durch den technologischen Fortschritt des letzten Spielejahrzehnts und Industrie-prägende Trends gehören offene Welten aber heutzutage zur Norm, besonders in modernen Action-Adventures und Rollenspielen.

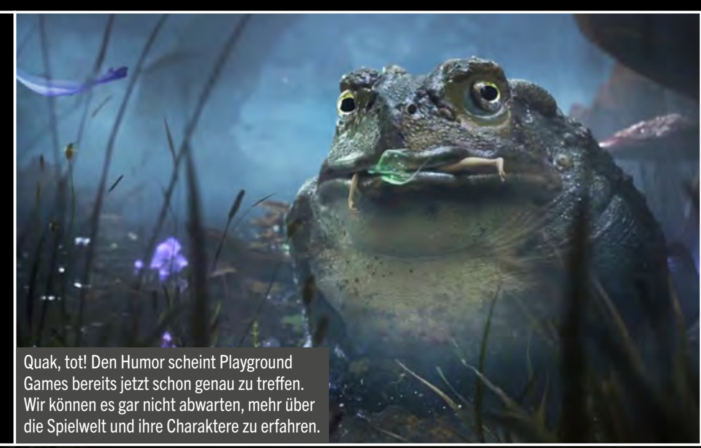
Wer den mehrfach erwähnten CGI-Trailer bis zum Schluss geguckt hat, der wurde mit einer wundervollen Aussicht auf die Spielwelt von Fable belohnt. Zwischen den vielen Wäldern und Gebirgen finden sich kleinere ländliche Behausungen, ein sich durch die Umgebung schlängelnder Fluss und eine imposante Stadt, die protzig im Zentrum der Kulisse steht. Auf der höchsten Spitze der Stadt findet sich außerdem ein imposantes Schloss, welches stark an das ikonische Schloss Fairfax und somit an Bowerstone erinnert.

Das von Lionhead erfundene Albion, eine Anlehnung an England, ist ein sehr grünes und lebendiges Land. Der nördliche Teil ist äußerst fruchtbar und eignet sich perfekt für die Landwirtschaft, wodurch sich viele Siedlungen wie Oakfield und Shalefields gebildet haben. Des Weiteren finden sich im Norden bekannte Städte wie Bowerstone und Rookridge. Zuletzt ist der Norden Heimat des Herzens Albions: der Heldengilde. In der südlichen Hälfte hingegen finden sich die vielen dichten Wälder (Greatwood, Brightwood, Darkwood) sowie das Mistpeak-Gebirge, welches zu Spielbeginn in Fable 3 stark im Zentrum stand.

Überall im Land zerstreut finden sich außerdem die vielen Trümmerhaufen und Ruinen des Alten Königreiches. Inwieweit Playground Games an der von Lionhead etablierten Spielwelt festhalten wird, ist zum aktuellen Zeitpunkt natürlich nicht klar, doch Albion sprießt nur so vor Potenzial. Die Welt ist abwechslungsreich und durch den starken Hang zu Märchen und Folklore perfekt, um sie mit unzähligen interessanten Geschichten und Persönlichkeiten zu füllen. Playground Games haben bewiesen, wie talentiert sie im Bereich der Gestaltung von Spielwelten und Landschaften sind. Viel wichtiger ist aber, die Spielwelt auch sinnvoll zu füllen und den Charme von Fable auf dem Weg nicht zu verlieren. Der entsteht vor



Freund, Feind, Vorbild? Messer-Jack war ein fantastischer Antagonist, darüber hinaus aber auch ein perfektes Symbol der Entwickler, um zu zeigen, zu was wir uns entwickeln können, wenn wir uns dem „Bösen" hingeben.



Quak, tot! Den Humor scheint Playground Games bereits jetzt schon genau zu treffen. Wir können es gar nicht abwarten, mehr über die Spielwelt und ihre Charaktere zu erfahren.

allem durch die Sagen, Legenden und magischen Wesen, die in keinem Fable zu kurz kommen sollten.

Jede Menge zu Entdecken und Sammeln

Habt ihr mal das fantastische Buch „Maxleys Geschichte“ aus dem Jahre 2004 gelesen? Nein? Wer das Meisterwerk rund um den deprimierten Hobb Maxley lesen möchte, der kann dies nur im originalen Fable. Maxley ist es leid, in schäbigen Höhlen zu leben und sich von rohem Fleisch zu ernähren. Die Lösung findet sich für den kleinen Hobb in der Ermordung eines Adelmanns. Fortan übernimmt Maxley heimlich dessen Identität und lebt in Bowerstone ein Leben voller Saus und Braus. Der Fable-Serie mangelte es nie an interessanten Kurzausflügen in die Leben der vielen irrwitzigen Persönlichkeiten Albions.

Wünschenswert wäre es aber, diese noch mehr in den Fokus zu rücken und mit motivierenden Questreihen und kreativen Outfits, Waffen und Gegenständen zu kombinieren. Die vielen Mythen und Sagen sollten über die bisherigen Fable-Ableger hinaus ein Grundpfeiler der Reihe bleiben. Legendäre, rätselhafte Waffen wie das in der Heldengilde vergrabene geheime Schwert Avos Träne, oder – natürlich– die vielen charmanten und clever geschriebenen Dämonentüren, geben der Spielwelt die nötige Tiefe und motivieren ungemein, jeden Stein in Albion umzudrehen und hinter jedem Hügel nach weiteren Geheimnissen zu suchen.

Casualisierung, ade!

Eines der größten Probleme der Lionhead-Fable-Serie war die in späteren Teilen immer stärkere ausfallende Casualisierung des ohnehin schon dünnen RPG-Konzepts des Erstlings. Die Kämpfe wurden nach und nach vereinfacht, das „Game Over“ beinahe komplett aus der Spielerfahrung gestrichen und das Willenskraft-System enttäuschend abgespeckt. Statt auf eine Vielzahl an Zaubern zurückgreifen zu können, wie es in den ersten beiden Ablegern der Fall war, konnte man in Fable 3 nur noch mittels passendem Magie-Handschuh zaubern. Solch eigenartige Gameplay-Entscheidungen ziehen sich durch die komplette Reihe. Das Interaktions-System, mit dem es möglich war, mit dem Volk Albions zu agieren, wurde in Fable 3 ebenfalls auf ein Minimum reduziert. Ein weiteres gravierendes Problem, abseits der Kämpfe und Interaktionen mit der Gesellschaft, war die Vereinfachung im Helden-Alltag. Ein paar Beispiele gefällig? Eine goldene Linie zeigte uns stets den einfachsten und schnellsten Laufweg zum Ziel an. Der Spaß des Erkundens litt darunter enorm.

Der vierbeinige Begleiter und beste Freund unserer Spielfigur, der in Fable 2 seinen Einzug feierte, war zwar eigentlich ein dicker Pluspunkt der Serie, doch ebenfalls ein Sinnbild für die starke Casualisierung der Reihe. Truhen und Schätze mussten eigentlich kaum entdeckt werden, da der Hund lautstark zu Bellen begann, sollte sich etwas Interessantes in unserer unmittelbaren Umgebung befinden – schnarch! Der Hund als treuer Begleiter kann gerne einen weiteren Auftritt im neuen Fable bekommen, zeitgleich sollte dessen Rolle aber einer Überarbeitung unterzogen werden. Abseits davon bleibt zu hoffen, dass der Schwierigkeitsgrad erhöht und neben einem dynamischen und spannenden Kampfsystem ein starker Fokus auf ein umfangreiches Skillsystem gesetzt wird. Fable, egal ob in der Vergangenheit oder in der Zukunft, lebt nämlich davon, dass wir uns mit unserer Spielfigur austoben dürfen und unsere ganz eigene Rolle in Albion kreieren.

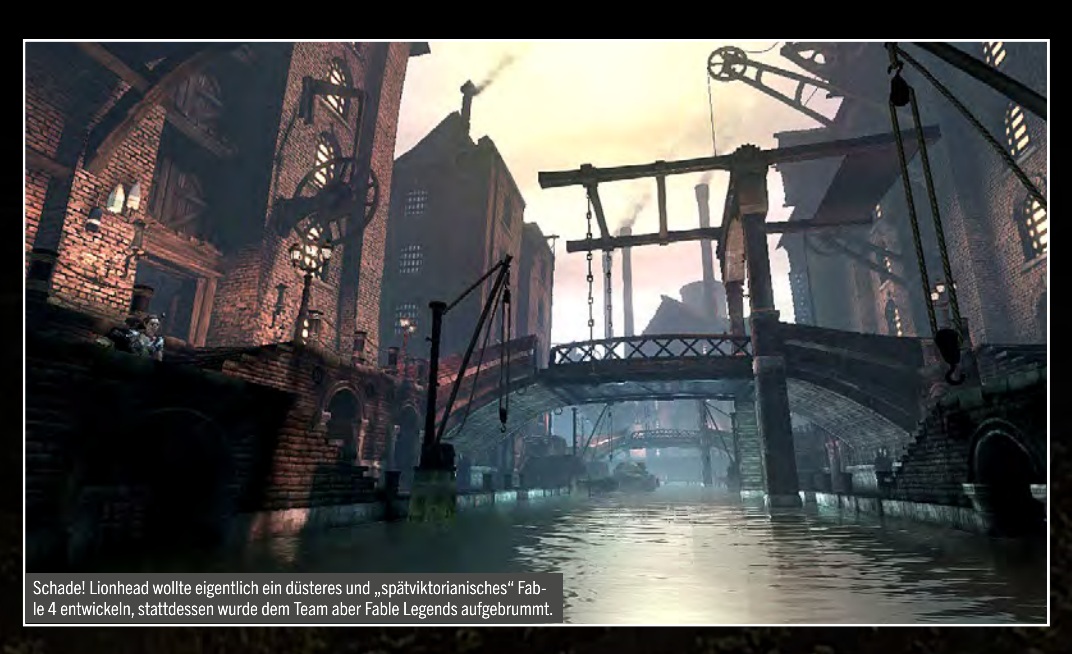


Trolle, Balvarine, Hobbs! Eine der größten Stärken von Fable sind die vielen tollen Monster und Kreaturen in Albion.

Erlebe und bestimme dein Abenteuer

„Not all stories have happy endings, but yours has yet to be written“, zu Deutsch „Nicht jede Geschichte hat ein fröhliches Ende, doch deine muss erst noch geschrieben werden“: Der Trailer zu Fable endet mit diesem besonderen Satz, gesprochen vom fantastischen britischen Schauspieler Simon Callow (A Room with a View, Shakespeare in Love). Die Worte Callows weisen natürlich auf den RPG-Hintergrund der Serie hin, darüber hinaus kann man sich aber wohl auch auf ein Comeback der moralischen Entscheidungen und persönlichen Einflüsse auf die Spielwelt und Geschichte von Fable freuen. Die Entwickler unterstreichen mit diesem Satz, dass dynamisches Storytelling sowie eine Vielzahl an Entscheidungen inner- und außerhalb der Haupthandlung zur Spielerfahrung zählen werden. Es ist nur ein kurzer Trailer, den wir zu sehen bekommen haben. Umso genauer man sich den aber zu Gemüte führt, desto mehr wird klar, dass Microsoft und Playground Games die Essenz der Reihe verstehen und Fable in eine Richtung entwickeln möchten, die der Reihe nicht nur zu alter Stärke verhelfen, sondern sie auch zu neuen, spannenden Gefilden führen könnte.

Bevor Fable für den PC und die beiden neuen Xbox-Konsolen (Series X & Series S) erscheinen wird, werden noch ein paar Jährchen vergehen. Aber was sind denn ein paar mehr Jahre, wenn man schon seit einem Jahrzehnt wartet? ❑



Schade! Lionhead wollte eigentlich ein düsteres und „spätviktorianisches“ Fable 4 entwickeln, stattdessen wurde dem Team aber Fable Legends aufgebrummt.

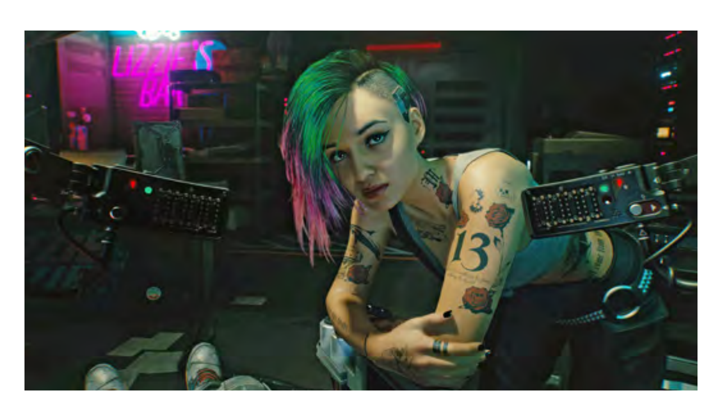
KURZMELDUNGEN

Aktuelle Nachrichten, Trends und Insider-Infos aus der Welt der PC-Spiele

CYBERPUNK 2077

CD Projekt Red bricht Versprechen rund um Crunch-Time

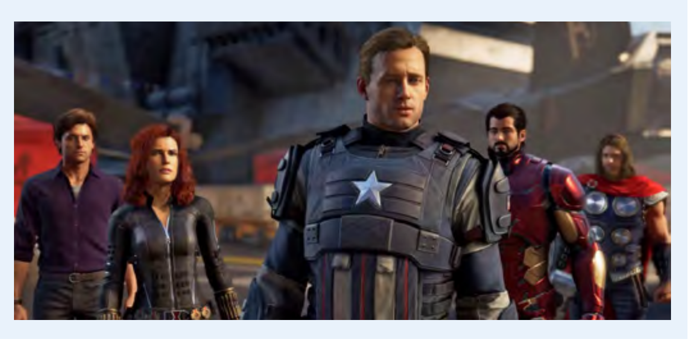
Die Veröffentlichung des langerwarteten Action-Rollenspiels Cyberpunk 2077 steht kurz bevor. Schon acht (!) Jahre warten wir seit der ersten Ankündigung auf das RPG. Um das Spiel nach mehreren Verschiebungen endlich am 19. November auf den Markt zu bringen, hat CD Projekt Red ein Versprechen gebrochen. Während der Entwickler im vergangenen Jahr noch rausposaunte, dass man Crunch-Phasen bei der Spielentwicklung von Cyberpunk 2077 vermeiden wolle, sieht es knapp einen Monat vor der Veröffentlichung dann doch anders aus. Die Mitarbeiter des Entwicklerstudios arbeiten nun verpflichtend sechs Tage die Woche, einige sogar schon seit Anfang des Jahres. Unter Crunch oder Crunch-Time versteht man das exzessive Anhäufen von Überstunden, das meist dann auftritt, wenn eine Deadline bevorsteht. Crunch ist ein weitverbreitetes Phänomen in der Software- und Videospielbranche und wird heftig kritisiert. CD Projekt Red hat sich mittlerweile zu den Crunch-Vorwürfen geäußert. Studioleiter Adam Badowski erklärte, dass die letzten Wochen vor der Veröffentlichung der Endspurt für ein Projekt seien, das dem Team am Herzen liege. Deswegen verstünden die Mitarbeiter den Druck, der auch durch das Einreichen des Spiels zur Zertifizierung ausgelöst wurde. Es sei daher eine der schwierigsten Entscheidungen, die Badowski treffen musste, die Sechs-Tage-Woche bis zum Erscheinen von Cyberpunk 2077 anzuordnen. Die Mitarbeiter würden für jede Überstunde finanziell entschädigt, dazu würden, wie in den Jahren zuvor, zehn Prozent des Jahresgewinns unter dem Team aufgeteilt. Ob die weltweite Corona-Pandemie und die damit verbundene Umstellung der Arbeitsprozesse ihren Beitrag dazu geleistet haben, dass Crunch bei der Entwicklung von Cyberpunk 2077 doch angewendet wird, ist unklar. Cyberpunk 2077 erscheint am 19. November für PC, Xbox One und PS4. Auch bei den Cloud-Gaming-Anbietern GeForce Now und Google Stadia wird das Action-RPG rund um den Hauptcharakter V spielbar sein. Neben dem polnischen Entwicklerstudio CD Projekt Red sind unter anderem auch schon Rockstar Games und Naughty Dog wegen Crunch-Time negativ aufgefallen. Klar ist, dass uns das Crunch-Thema noch eine ganze Weile beschäftigen wird. ❑



MARVEL'S AVENGERS

Spielerzahlen bei Steam massiv eingebrochen

Schlechte Nachricht für Iron Man, Black Widow und Co.: Marvel's Avengers verzeichnet einen großen Verlust an Spielern. Das legen zumindest die Nutzerzahlen auf Steam nahe. Während zu Beginn zu Hochzeiten noch 28.000 Spieler gleichzeitig die Heldengeschichte spielten, sind nun nur noch ca. 3000 Möchtegern-Superhelden am Spielen. Grund dafür könnte der Mangel an Content nach dem Endgame sein (diese Anspielung musste jetzt kommen). Denn während die Kampagne spektakulär und fesselnd ist, ist der Rest abseits der Story sinnloses Loot-Gekloppe. Das Spiel setzt auf das Games-as-a-Service-Modell, das Spieler eigentlich über Jahre hinweg an der Stange halten soll. Derzeit arbeitet das Team an Updates, die nicht nur Fehler beheben, sondern auch weitere Inhalte hinzufügen sollen. Ob das aber wieder die Spieler an die Rechner bringt, bleibt abzuwarten. ❑



CALL OF DUTY: WARZONE

20.000 Cheater gebannt



Cheater haben es heutzutage nicht mehr leicht. Activision Blizzard verfolgt derzeit eine Null-Toleranz-Politik gegenüber Schummlern. Beim First-Person-Shooter Call of Duty: Warzone wurde nun durchgegriffen. Knapp 20.000 Accounts wurden gesperrt, bei denen die Nutzung von Cheat-Software festgestellt wurde. Darunter befindet sich auch der halbwegs bekannte Streamer Nick Wagner, dem vorgeworfen wird, sich mit Cheat-Software einen Vorteil verschafft zu haben. Ob die nun erwischten Cheater wieder einen Weg in das Spiel finden, bleibt abzuwarten. Da es sich bei CoD: Warzone um ein Free2Play-Spiel handelt, können die Cheater rein theoretisch einfach einen neuen Account anlegen und weiterspielen bzw. -cheaten. Neben dem Bann von Spielern droht Activision Blizzard auch Cheat-Software-Entwicklern mit Klagen. Mit GatorCheats und CXCheats sind schon zwei Anbieter verfolgt worden. ❑

MICROSOFT

Microsoft kauft Bethesda

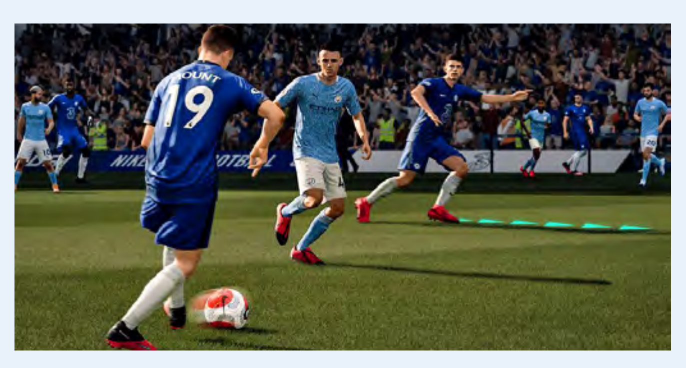


Was kann man für 7,5 Milliarden US-Dollar kaufen? Richtig, das Unternehmen ZeniMax Media! Microsoft hat sich die Muttergesellschaft von Bethesda unter den Nagel gerissen. Somit befinden sich die Macher der Elder-Scrolls- und Fallout-Reihe nun in Microsofts Händen. Der Kauf gilt als brillanter Schachzug gegenüber Sony, da dadurch Spiele von Bethesda vielleicht nicht auf PS4 oder PS5 erscheinen, sondern Microsoft-exklusiv sind. Sony trumpft derzeit mit Exklusivtitel wie Spider-Man: Miles Morales im Vergleich zur Xbox auf, während Microsoft mit der Verschiebung von Halo: Infinite einen wichtigen Launch-Titel für die Xbox Series X verschoben hat. Für PC-Spieler wird dieser Deal wohl kaum Auswirkungen haben. Auf jeden Fall gewinnt der Xbox Game Pass nun an Attraktivität. Denn nun werden die großen Titel von Bethesda vermutlich schon zum Launch im Spieleabonnement-Service verfügbar sein. Für alle, die sich nun Sorgen um eine Plattform-Exklusivität ihrer lang ersehnten Spiele machen, gibt es zumindest eine leichte Entwarnung. Microsoft hat schon verlauten lassen, dass bisher angekündigte Spiele für die PS4, PS5 und Switch auch für diese Konsolen erscheinen werden. Bei weiteren Spielen wie dem Skyrim-Nachfolger The Elder Scrolls 6 oder dem schon angekündigten Science-Fiction-Rollenspiel Starfield werde Microsoft immer von Fall zu Fall entscheiden. Der Software-Riese betont auch, dass man Inhalte für die breite Masse verfügbar machen wolle. Dadurch bleibt die Hoffnung, dass auch Playstation-Liebhaber noch viele Bethesda-Games auf ihrer Konsole werden spielen können. Dank des Erwerbs von Zenimax Media wachsen die Xbox Game Studios von 15 auf 23 Entwicklungsstudios an. Im Juli gab es schon Gerüchte, dass das Unternehmen Interesse an Warner Bros. Interactive hätte. Für vier Milliarden US-Dollar hätten Studios wie Rocksteady, WB Montreal oder NeatherRealm Studios angeblich zur Microsoft-Familie gehören sollen. Schlussendlich soll die Wahl stattdessen jedoch auf ZeniMax Media gefallen sein. Weitere Studioübernahmen durch Microsoft sind übrigens nicht ausgeschlossen. Vor der Übernahme der Bethesda-Muttergesellschaft durch Microsoft war es kaum denkbar, dass ein Deal in dieser Größenordnung stattfinden würde. Nun ist die Jagd auf erfolgreiche und extrem teure Spieleentwicklungsstudios eröffnet. Ob Unternehmen wie Google, Amazon oder Facebook sich daran beteiligen, werden wohl die nächsten Monate zeigen. Von diesem Gerüchte-Wirrwarr konnte bisher übrigens nicht nur Microsoft profitieren. Auch Ubisofts Aktienkurs stieg an, nachdem gemunkelt wurde, dass Sony, Microsoft, Google und Amazon ein Kaufinteresse am französischen Unternehmen hätten. ❑

FIFA 21

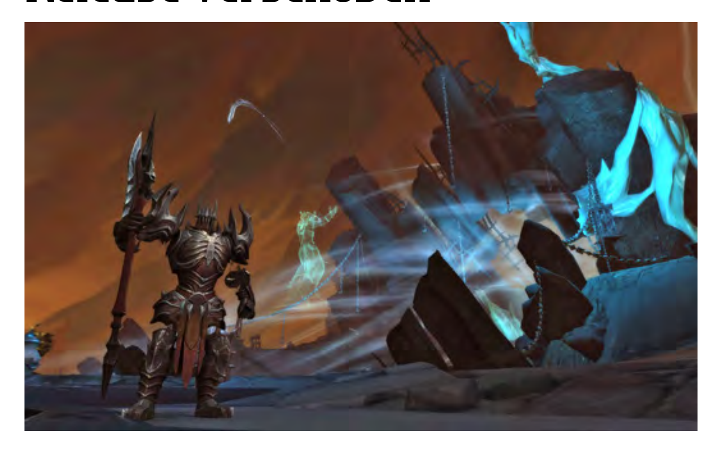
Werbung für FIFA-Points führt zu Shitstorm

Schon seit Jahren wird die kaufbare Ingame-Währung FIFA-Points in FIFA kritisiert. Nun löste eine Werbung einen Shitstorm aus. Denn diese suggerierte, dass die Währung ein fester Bestandteil des FIFA Ultimate Teams sei, obwohl sich der Modus theoretisch auch komplett ohne zusätzliches Geld auszugeben spielen lässt. Als wäre das imagetechnisch nicht schon schlimm genug für EA, ist die Werbung ausgerechnet in einem Katalog für Kinder erschienen. Mittlerweile hat EA reagiert, die Werbung zurückgezogen und gelobt Besserung. Der Publisher kämpft schon länger gegen die Einstufung von Lootboxen als Glücksspiel an. In einigen Ländern sorgt eine solche dafür, dass EA Glückspielgesetze verstößt und Strafzahlungen inklusive ein Verbot von Lootboxen möglich sind. Dabei ist der Verkauf von Ingame-Währung für fast 30 Prozent des Jahresumsatzes verantwortlich. ❑



WORLD OF WARCRAFT: SHADOWLANDS

Release verschoben



WoW-Spieler müssen sich gedulden: Blizzard hat die MMO-Erweiterung World of Warcraft: Shadowlands verschoben. Eigentlich sollte die Erweiterung am 27. Oktober 2020 erscheinen. Laut Blizzard braucht das Team einfach mehr Zeit für die Fertigstellung von Shadowlands. Denn die Endgame-Inhalte seien noch nicht auf dem gewünschten Niveau. Hilfreich sei insbesondere das Feedback der Beta-Tester gewesen. Der Pre-Patch ist Mitte Oktober erschienen und brachte bereits einige Features wie ein neues Levelsystem und ein großes Storyevent mit sich. Wann genau die WoW-Erweiterung nun erscheinen wird, ist unklar, sie soll jedoch noch im späteren Verlauf dieses Jahres zum Download bereitstehen. Die Community scheint ziemlich glücklich über die Verschiebung zu sein, da die Beta-Version viele Bugs beinhaltet, die bis zum Release bestenfalls ausradiert sein sollten. ❑

MOST WANTED

An dieser Stelle präsentieren euch vier PC-Games-Mitarbeiter ihr heißersehntestes Spiel des nächsten Monats – ganz gleich ob Triple-A, Indie-Geheimtipp, DLC oder Mod.



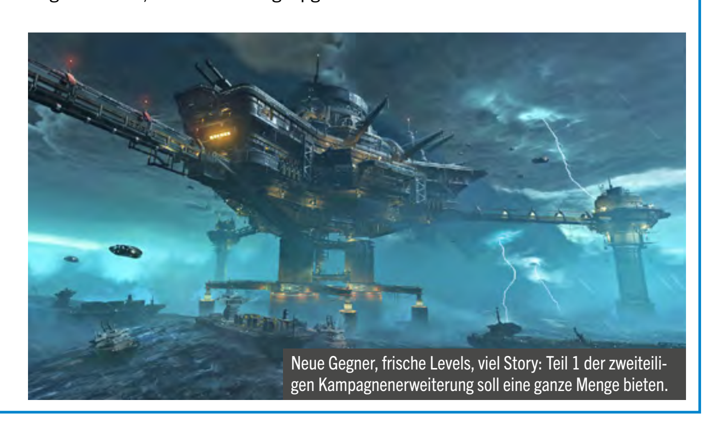
DOOM ETERNAL: THE ANCIENT GODS – PART ONE

„Ich bring dann schon mal die Kettensäge in Stellung."

Genre: Ego-Shooter
Entwickler: id Software
Hersteller: Bethesda
Termin: 20. Oktober 2020

Die grandiose Monsterschlachtplatte geht in die Verlängerung: Mit dem zweiteiligen Ancient Gods will id Software seine Doom-Saga, die mit dem starken Reboot von 2016 begann, im großen Stil abschließen.

Ich habe schon lange keinen Shooter mehr so genossen wie Doom Eternal. Das höllische Tempo, die schicken Levels, die unbarmherzigen Gegner und das fantastisch derbe Design, das alles war großartig-brutale Action-Unterhaltung. Ancient Gods, das als zweiteiliger, eigenständig lauffähiger Kampagnen-DLC erscheinen soll, wird darum für mich ein Blindkauf. Da id Software schon mit dem letzten Spiel stark auf Story gesetzt hatte, überrascht es auch nicht, dass Ancient Gods in die gleiche Kerbe schlägt. Die Handlung knüpft an das Ende von Eternal an und bringt den Doom Slayer auf der Jagd nach einem neuen Oberschurken in frische Gebiete, die dem Trailer nach zu urteilen auch ein paar dicke Überraschungen bieten werden. So soll man nicht nur in schicken Engel- und Höllenlevels aufräumen, auch ein Abstecher auf eine Ölbohrplattform (inklusive Tauchgang) ist geplant und in einer Szene sieht man den Helden sogar auf der Handfläche eines gigantischen Dämons reiten. Cool! Die Entwickler versprechen neue Gegnertypen und herausfordernde Kämpfe, die sich vor allem an Doom-Eternal-Kenner richten dürften, das klingt gut. Eine Sache macht mir allerdings Sorgen: Neue Waffen oder Fähigkeiten wird es voraussichtlich nicht geben. Dabei hatte doch Doom Eternal schon größtenteils das gleiche Arsenal zu bieten, das wir schon aus dem Vorgängerspiel kannten. Warum nicht mal was Neues? Außerdem frage ich mich, was aus den zig Upgrade-Systemen wird, die in Doom Eternal eingebaut wurden – fallen die in Ancient Gods unter den Tisch oder gibt es neue Verbesserungen freizuschalten? Ich hoffe stark auf Letzteres.


Neue Gegner, frische Levels, viel Story: Teil 1 der zweiteiligen Kampagnenerweiterung soll eine ganze Menge bieten.



WATCH DOGS: LEGION

„Chaos in London, Gewalt, jeder glotzt aufs Handy – und ein neues Spiel."

Genre: Action-Adventure
Entwickler: Ubisoft Toronto
Hersteller: Ubisoft
Termin: 29. Oktober 2020

Warum gilt eigentlich das seltsame Phänomen, dass etwas, das dereinst ziemlich scheiße war, auf einmal als „kultig" und „eigentlich doch ganz gut" angesehen wird, wenn ein bisschen Zeit vergangen ist?

Anders kann ich mir nicht erklären, warum auf einmal groß im Trailer zu Watch Dogs: Legion ein Aufriss darum gemacht wird, dass Protagonist Aiden Pearce aus dem ersten Teil im DLC spielbar sein und seine eigene Kampagne erhalten wird. „You asked for it", sagen die Entwickler. Na, ich ganz bestimmt nicht. Diese personifizierte Schnarchtablette mit dem Esprit eines überdurchschnittlich uninteressanten Ziegelsteins habe ich ungefähr so sehr vermisst wie, wie … ja, wie Aiden Pearce halt. Gibt kein besseres Beispiel. Ich freu mich schon auf den ersten Trailer zu „Star Wars: Michse wieder da", in dem wir Jar-Jar beim Koten zusehen dürfen. Naja … Wo waren wir? Ach ja, Watch Dogs: Legion! Ich hab' das Ding das erste Mal auf der E3 2019 gespielt und war positiv überrascht. Der neue Ansatz, der es uns erlaubt, jeden NPC anzuheuern und zu spielen, gefällt mir gut. Zudem dürfte das Spiel deutlich von der Verschiebung profitiert haben, die es von Anfang 2020 auf Ende Oktober katapultiert hat: Kollege Chris meinte bei seiner letzten Anspiel-Session, dass gerade die Unterschiede zwischen den verschiedenen Figuren nun deutlich spürbarer waren als zuvor, und ich kann das nach meiner eigenen neuen Session (siehe Vorschau in dieser ausgabe) bestätigen. Schon am ersten Teil mochte ich, dass die Missionen sehr viele Herangehensweisen erlaubten, da erhoffe und erwarte ich mir nach der bereits größeren Vielfalt in Teil 2 nun noch einmal eine Steigerung. Das Setting finde ich, wenn auch nicht sonderlich kreativ, auch spannend. Ich hoffe auf etwas weniger Vorhersehbares in Teil 4. Watch Dogs: Sevenig bei Neuerburg wär doch was. Ihr habt ja meine Handynummer, Ubisoft.


Typisch Millennial, gleichzeitig auf'n Tesafilm über den Augen und auf den Game Boy in der Hand gucken. Das macht doch viereckige Augen!

DIE WICHTIGSTEN TITEL DER **NÄCHSTEN DREI MONATE**

Age of Empires 3: Definitive Edition
Genre: Echtzeit-Strategie
Entwickler: Tantalus M., Forgotten E.
Hersteller: Xbox Game Studios
Termin: 15. Oktober 2020

Watch Dogs: Legion
Genre: Action-Adventure
Entwickler: Ubisoft Toronto
Hersteller: Ubisoft
Termin: 29. Oktober 2020

Dirt 5
Genre: Rennspiel
Entwickler: Codemasters
Hersteller: Codemasters
Termin: 6. November 2020

Assassin's Creed: Valhalla
Genre: Action-Rollenspiel
Entwickler: Ubisoft Montreal
Hersteller: Ubisoft
Termin: 10. November 2020

CoD: Black Ops – Cold War
Genre: Ego-Shooter
Entwickler:
Hersteller: Activision
Termin: 13. November 2020

Ghostrunner
Genre: Action
Entwickler: One More Level (u.a.)
Hersteller: 505 Games, All in! Games
Termin: 27. Oktober 2020

Spellforce 3: Fallen God
Genre: Echtzeit-Strategie
Entwickler: Grimlore Games
Hersteller: THQ Nordic
Termin: 3. November 2020

Nfs Hot Pursuit Remastered
Genre: Rennspiel
Entwickler: Stellar Entertainment L.
Hersteller: Electronic Arts
Termin: 6. November 2020

XIII
Genre: Ego-Shooter
Entwickler: PlayMagic
Hersteller: Microids
Termin: 10. November 2020

Cyberpunk 2077
Genre: Action-Rollenspiel
Entwickler: CD Projekt Red
Hersteller: CD Projekt
Termin: 19. November 2020



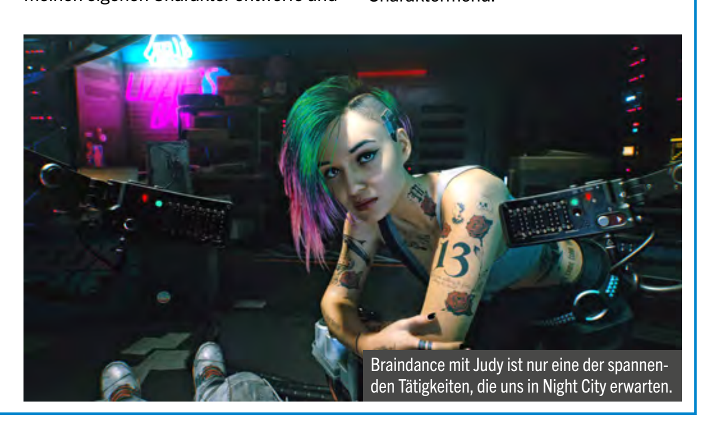
CYBERPUNK 2077

„Ich befürchte deutlichen Schlafmangel im November."

Genre: Action-Rollenspiel
Entwickler: CD Projekt Red
Hersteller: CD Projekt Red
Termin: 19. November 2020

Der Augenblick, diesen Kasten zu schreiben, war in diesem Jahr schon mehrfach fast da, nur um dann im letzten Moment doch wieder verlegt zu werden. Ursprünglich sollte Cyberpunk 2077 schon Mitte April erscheinen, aber jetzt scheint es endlich soweit zu sein.

Das neue Rollenspiel-Epos von CD Projekt Red ist das wohl mit Abstand meisterwartete Spiel des Jahres. Kein Wunder, denn mit dem genialen The Witcher 3 haben sich die Entwickler aus Polen einen unglaublichen Vertrauensvorschuss erarbeitet. Es wird nicht weniger erwartet, als das die Macher ihr eigenes Meisterwerk von 2015 noch einmal übertreffen und die Messlatte für Rollenspiele erneut auf unerreichbare Höhen legen. Solch eine Erwartungshaltung kann natürlich auch gefährlich sein und zu Enttäuschungen führen. Was ich bisher vom Spiel sehen und selbst ausprobieren konnte, hat aber bereits einen fantastischen Eindruck gemacht. Wirklich vergleichen wird man es mit dem Witcher nicht können, da sich allein aufgrund des Settings schon Unterschiede ergeben. So ist die Spielwelt von Night City zwar kleiner als die von The Witcher 3, aber dafür verfügt sie über Vertikalität, wodurch es mindestens genau so viel zu entdecken geben wird. Gespannt bin ich besonders, ob es den Entwicklern wieder gelingt eine so wunderbare Synergie aus Haupt- und Nebenquests zu erzeugen und diese vielleicht sogar noch zu perfektionieren. Skeptisch bin ich nach wie vor ein wenig über die First-Person-Perspektive. Nicht weil ich so nicht spielen mag. Sie ergibt im Kontext von Cyberpunk sogar sehr viel Sinn und spielt sich super. Aber wenn ich ein Rollenspiel spiele, in dem ich aufwendig meinen eigenen Charakter entwerfe und ihn im Verlauf des Spiels auch immer wieder optisch aufwerte, dann will ich ihn verdammt nochmal auch hin und wieder sehen, und zwar nicht nur im Charaktermenü.


Braindance mit Judy ist nur eine der spannenden Tätigkeiten, die uns in Night City erwarten.



DIRT 5

„Endlich wieder ein Racer, der sich nicht zu ernst nimmt!"

Genre: Rennspiel
Entwickler: Codemasters
Hersteller: Codemasters
Termin: 6. November 2020

„Unser neues Rennspiel ist so realistisch, dass sogar ein feuchter Furz des Fahrers Auswirkungen auf die Steuerung des Vehikels haben wird. Wir haben das sogenannte feuchte Fahren von erfahrenen Piloten testen lassen. Bla bla bla …"

Solche oder so ähnliche Aussagen von Rennspiel-Entwicklern bin ich mittlerweile echt leid. Als müsse zwanghaft alles irgendwie super realistisch sein oder zumindest in der Realität begründet. Selbst meine geliebten Sim-Cade-Games setzen darauf. Argh! Dabei hatte Dirt 3 doch gezeigt, wie man beides vereinigt. Also, Realismus und puren Rennspaß. In Dirt 4 hingegen steckte meiner Meinung nach zu viel Dirt Rally drin. Obwohl die kreative Ausrichtung der Codemasters-Reihe recht schizophren anmutet, bin ich deshalb froh, dass sich Dirt 5 wieder mehr an Dirt 2 orientiert. Der Titel überzeugte mit einer Trendsport-artigen Festival-Präsentation und die Rennen selbst mit purem Fahrspaß über teils herrlich schlammige Strecken. Kurz gesagt: Das Rennspiel bot spielerisch eben eine gute Mischung aus Simulation und Arcade-Racing mit Fokus auf Letzteres und nahm sich selbst nicht sonderlich ernst. Genau das versprechen mir auch die bislang gezeigten Gameplay-Szenen von Teil 5, wo alles schön bunt ist und wohl sogar das Wetter (leicht übertriebene) Auswirkungen auf den Rennverlauf haben kann, wenn beispielsweise ein Sturm tobt. Genau das will ich von einem Rennspiel und vor allem von dieser Serie. Ich muss nicht zum hunderttausendsten Mal in den letzten drei Jahren über Brands Hatch fahren. Ich will Schlamm, ich will Drifts, ich will Vollgas! Rennspiele, die bierernst sind, gibt es mittlerweile echt genug, da tut so ein leicht abgedrehtes Spektakel mal wieder gut. Ich hoffe nur, dass Codemasters auch endlich mal wieder genügend Umfang bietet.


Dirt 5 verspricht heiße Rennspiel-Action mit arcadigem Einschlag.



Star Wars: Squadrons

Von: Christian Zamora

Mit Squadrons kehrt nach über 17 langen Jahren reine Weltraum-Action ins Star-Wars-Universum zurück.

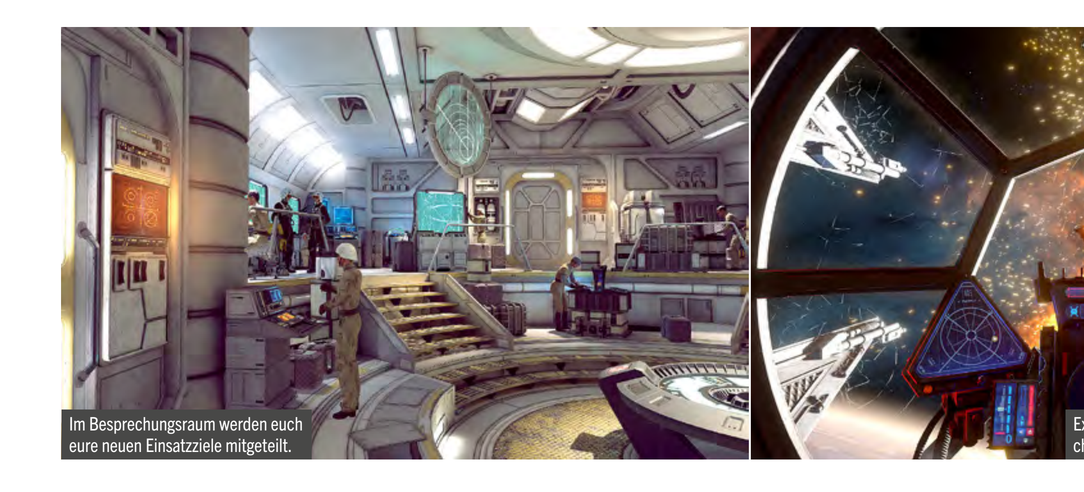
Es war einmal vor langer Zeit, genauer gesagt in den 1990er bis frühen 2000er Jahren unserer Galaxis, in denen paradiesische Zeiten für Rebellen- und imperiale Piloten herrschten. In dieser Zeit entstanden unbestreitbare geistige Urväter von Star Wars: Squadrons.

Im Jahr 1993, als 3,5-Zoll-Disketten die dominierende Spezies unter den Datenträgern waren, veröffentliche LucasArts den damals so genannten Space-Combat-Simlator X-Wing. Der brillierte vor allem mit authentischen Soundkulissen, atemberaubender Grafik und einer simulationsartigen Steuerung, dank teils doppelter Tastaturbelegung, und bot zahlreiche Wendungen in einem spannenden Missions-Design verpackt. Bereits ein knappes Jahr später verglühten Joysticks im verbesserten Nachfolger TIE Fighter, der euch zum ersten mal in einem Spiel auf die Seite des Imperiums führte. Drei Jahre danach explodierte dem Autor dieser Zeilen die Telefonrechnung und fast das Modem, aufgrund durchgezockter Nächte des auf Mehrspieler ausgelegten X-Wing vs. TIE Fighter – diesmal deutlich aufgehübscht dank 3DFX-Grafik-Effekten.

In den späten 1999ern erschien mit X-Wing: Alliance der storylastige, ebenfalls großartige und leider letzte Ableger, in dem ihr den Angriff auf den zweiten Todesstern miterleben durftet. Der Klassiker wird bis heute von einer treuen Fangemeinde modernisiert – mittlerweile sogar mit VR-Headset-Unterstützung. Besitzer des GameCube kämpften sich dann Anfang des 21. Jahrhunderts in der brillanten Rogue-Squadron-Serie, besonders in Rebel Strike und Rogue Leader durch fantastisch inszenierte, actiongeladene und heute noch optisch imposante Einzelspieler-Missionen. Danach war schwer zu sehen, was die Zukunft bringt und für eine sehr lange Zeit verhallten Star-Wars-Spiele mit reiner Weltraum-Action wie Explosionen im Vakuum.

Um so überraschender war für alle im Juni diesen Jahres die Ankündigung zu Star Wars: Squa-

Genre: Weltraum-Action
Entwickler: Motive Studios
Hersteller: Electronic Arts
Termin: 02. Oktober 2020
Preis: ca. 40 Euro
USK: ab 12 Jahren



Im Besprechungsraum werden euch eure neuen Einsatzziele mitgeteilt.

Explosionen sehen nicht nur hübsch aus, sondern machen auch ordentlich Krach auf den Boxen/Kopfhörern.

drons, das sich aufmacht, diese endlos während Durststrecke zu beenden. Bereits vier Monate danach dürft ihr euch selbst ins Cockpit schwingen, um dem Imperium UND den Rebellen erneut das Fürchten zu lehren.

Fantastisch inszeniert

Das Folgende ist spoilerfrei, versprochen! Nach zwei spannenden Prolog-Missionen befördert euch Star Wars: Squadrons in die Zeit kurz nach der Zerstörung des zweiten Todessterns. Die Reste der imperialen Flotte wollen die Vorherrschaft in der Galaxis zurückzugewinnen, während die ehemaligen Rebellen den Aufbau der neuen Republik bemühen. Dabei kommt es natürlich zu zahlreichen Konflikten zwischen den Parteien.

Ihr schwingt euch für die Missionen abwechselnd auf den Pilotensitz des Vanguard- (Neue Republik), sowie Titan-Squads (Imperium) und taucht damit in eine neue, spannende Geschichte auf beiden Seiten des galaktischen Konflikts ein. Diese führt euch nicht nur in gefährliche Kämpfe weit hinter den feindlichen Linien, sondern macht euch mit neuen und auch ein paar bekannten Charakteren vertraut. Ihr spielt also permanent gegen euch selbst – witzige Idee.

Bombastisch inszeniert und übrigens auch ausgezeichnet in deutscher Sprache synchronisiert ist die Kampagne über 14 Missionen mit grandiosen Zwischensequenzen verbunden. Zwischen den Aufgaben bestaunt ihr nicht nur Hangars und Schiffe, sondern unterhaltet euch mit NPC-Kollegen eures aktuellen Squads, die ihre Sicht zu den Geschehnissen schildern und Informationen zum Verlauf der Geschichte beitragen – oder manchmal auch nur über ihren Alltag schwadronieren.

Sitzt ihr endlich am Steuerknüppel eures Anfangs fest zugeteilten Jägers, folgt ihr zu Beginn einer Mission oft einem Kommando-Schiff, begleitet einen Konvoi, donnert durch den Hyperraum oder patrouilliert. Doch sobald die Action los geht, habt ihr volle Handlungsfreiheit – verliert aber die Aufgaben dabei möglichst nicht aus den Augen! Übrigens, wer auf Erkundungstour gehen will, stößt irgendwann leider unweigerlich auf unsichtbare Barrieren, deren Überschreitung meist durch Warnung zum Umkehren und Schaden am Schiff abgestraft wird – schade.

Das stört jedoch gewillte Piloten nicht weiter, denn die Szenarien sind stets abwechslungsreich gestaltet und beschäftigen oft bis zu einer halben Stunde pro Mission. Von Konvoi-Eskorten über Dog-Fights bis hin zu Angriffen auf Großkampfschiffe und gefährlichen Schlachten in Asteroidenfeldern wird euch viel geboten. Permanentes Funkfeuer eurer Staffel-Gefährten erklärt dabei stets die nächsten Schritte und heizt die Stimmung auch gern mal an.

Viel (ge-)Knall im Weltall

Auch wenn ihr euch die meiste Zeit im faden Weltall aufhaltet, präsentiert sich jede Mission in immer neuen, abwechslungsreichen Umgebungen, untermalt mit spektakulären Explosionen, Wolkenbrüchen aus massiven Lasersalven, sowie liebevoll detaillierten Schiffen und Objekten.

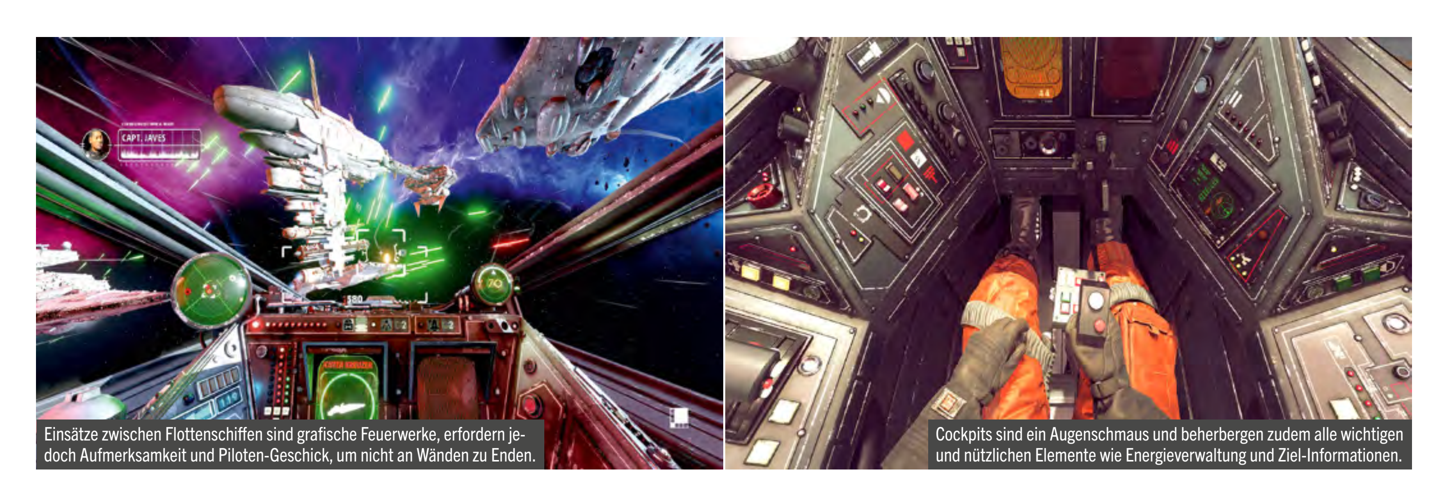
Dank der für Star Wars typischen, wiedererkennbaren Antriebs-Geräusche der Rebellen-Schiffe und imperialen Jäger fühlt ihr euch mitten im Geschehen. Unterstützt wird das audiovisuelle Erlebnis durch neue und alte Musikstücke, die sich den jeweiligen Situationen stimmungsvoll anpassen. Das ihr euch bei Gefechten ausschließlich in den detaillierten Cockpits wiederfindet, trägt seinen Teil zum Simulations-Gefühl bei. Auf eine Third-Person-Option, also der Blick aus der Sicht hinter dem Schiff wurde verzichtet. Die bekommt Ihr höchstens in der „Kill-Cam“, also nach eurem virtuellen Ableben in Mehrspieler-Gefechten zu sehen. Das ist eine nachvollziehbare Design-Entscheidung, damit alle Spieler, vor allem im Mehrspieler-Modus keine besonderen Vor- oder Nachteile haben – vielleicht abgesehen vom Einsatz von VR-Headsets. Doch dazu später mehr.

Schritt für Schritt zum Ass-Piloten

Mit voranschreitendem Kampagnenverlauf erlernt ihr Schrittweise den Umgang und vor allem die Unterschiede der einzelnen Schiffstypen auf beiden Seiten. Ihr fliegt dazu natürlich irgendwann mal jeden Jäger, Bomber, Abfang- und Support-Jäger und dürft diese später vor dem Start selbst wählen und dann mit komponentenbedingten Vor- und Nachteilen herumexperimentieren.

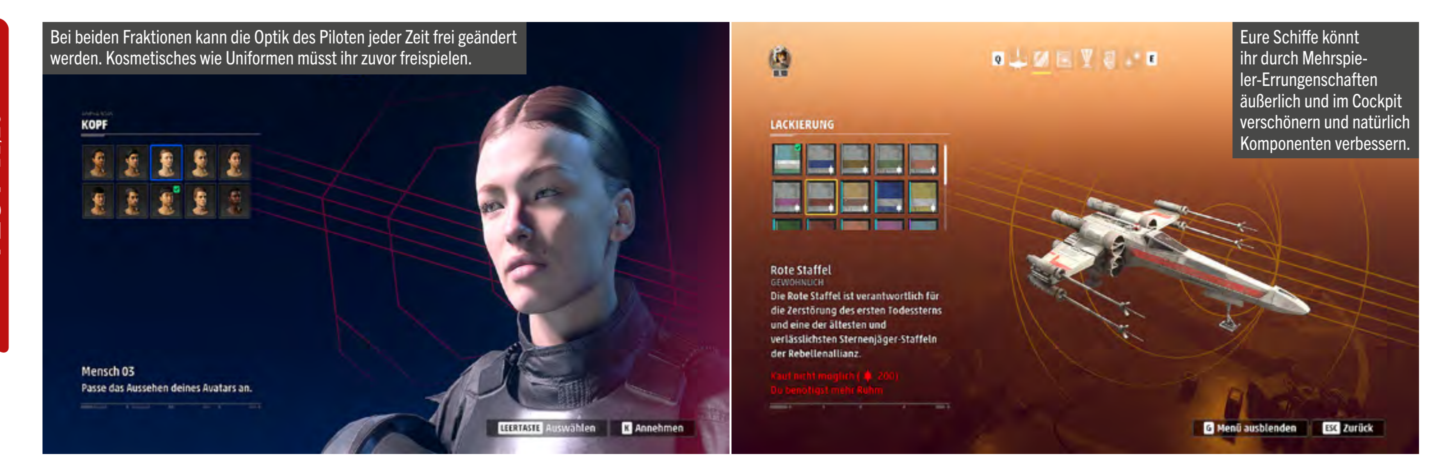
Schon sehr bald meistert ihr Driften und Ausweichmanöver, unter anderem wenn euer Schiff ins Visier genommen wurde und Raketen euch das Leben schwer machen wollen. Irgendwann schlagt ihr beinahe automatisch Haken, wie Hasen auf der Flucht vor Fressfeinden.

Der Umgang mit der Energieverwaltung sollte euch möglichst bald ins Blut übergehen, damit



Einsätze zwischen Flottenschiffen sind grafische Feuerwerke, erfordern jedoch Aufmerksamkeit und Piloten-Geschick, um nicht an Wänden zu Enden.

Cockpits sind ein Augenschmaus und beherbergen zudem alle wichtigen und nützlichen Elemente wie Energieverwaltung und Ziel-Informationen.



Bei beiden Fraktionen kann die Optik des Piloten jeder Zeit frei geändert werden. Kosmetisches wie Uniformen müsst ihr zuvor freispielen.

Eure Schiffe könnt ihr durch Mehrspieler-Errungenschaften äußerlich und im Cockpit verschönern und natürlich Komponenten verbessern.

schnelle Wechsel zwischen Manövern, Schildaufladung und Waffen-Energie locker von der Hand gehen. Hierzu dürft ihr übrigens auf Hilfe-Einstellungen zurückgreifen, die die Energieverwaltung vereinfachen oder wunschgemäß modifizieren.

Befehlsvergabe, so genannte Squad Commands, sind schnell erteilt, um beispielsweise Gegner von euren Staffelmitgliedern angreifen zu lassen, während ihr euch mit anderen Zielen beschäftigt oder für euer Schiff neue Bewaffnung anfordert. Vier Schwierigkeitsgrade lassen euch dabei die Wahl, ob ihr eher einen ruhigen Flug erlebt oder jeder Pilotenfehler direkt zu eurem Ableben führt. Enthusiasten dürfen übrigens sämtliche UI-Elemente wie Ziel-Anzeigen abstellen, beziehungsweise einzeln aktivieren und sich rein auf die Cockpit-Elemente konzentrieren, um ein gewünscht authentisches Spielgefühl zu erzielen. Nur die bis etwa zur Mitte der Kampagne häufigen Unterbrechungen der Tutorial-Fenster könnten stören, denn die pausieren jedes Mal das Spielgeschehen.

Gesucht: Mehr Spiel im Mehrspieler

Um euch mit den verschiedenen Schiffstypen vertraut zu machen, legen wir euch den Trainings-Modus ans Herz, denn jedes Modell fliegt sich komplett anders. Es gibt zwar auf beiden Seiten die gleichen Schiffs-Typen, selbst diese unterscheiden sich aber in Details wie Geschwindigkeit, Wendigkeit und in ihrer Handhabung. Vernachlässigt also erst mal keine der beiden Fraktionen.

Ihr könnt euch anschließend online in den gerade mal zwei Modi „Weltraumgefecht“ und „Flottenkampf“ auf je sechs Karten austoben. In Weltraumgefechten messen sich fünf Rebellen gegen fünf imperiale Spieler in klassischen Dog-Fights – dazu stehen alle Jäger zur Verfügung.

Flottenkämpfe sind hingegen ein Stück komplexer mit drei Phasen und drei unterschiedlichen Herangehensweisen. Diesen Modus bestreitet ihr entweder mit KI-Begleitern, kooperativ mit Freunden, oder als gewertete PvP-Variante mit vier menschlichen Partnern gegen fünf andere Spieler. Hierbei müsst ihr Großkampfschiffe eurer Flotte verteidigen, während ihr die gegnerischen vernichtet. In der ersten Phase schlagt ihr euch gegen Sternenjäger (Spieler und NPCs) durch, danach zerstört ihr Großkampfschiffe und zuletzt das Flaggschiff des Gegners. Leider verfügen nur die Flottenkämpfe aktuell über gewertete Spiele mit einem Rang-System. Durch Aufstiege bekommt ihr Ränge und Titel, die dann kosmetische Belohnungen freischalten. Motive Studios muss hier dringend nachlegen, denn die geringe Schiffsauswahl und die maue Mehrspieler-Sektion ist schneller durchlebt als ein unbewaffneter Ausflug in ein Rancor-Nest.



Siegerposen gehören mittlerweile fast in jedem Mehrspieler-Titel zum Standard. Mehrere Variationen könnt ihr mit Ehrenpunkten freischalten.

Mikrotransaktionen sind in Carbonit eingefroren

Dank des Verzichts auf Mikrotransaktionen steht Star Wars: Squadrons auf der hellen Seite der Macht. Mit erspielten Ehrenpunkten aus den Mehrspieler-Gefechten schaltet ihr optische Verbesserungen wie neue Helme, Pilotenanzüge, Emotes und Siegerposen frei. Spielereien, wie Wackelkopffiguren und Hologramme verschlimmbessern eure Cockpits. Fade Schiffslackierungen dürft ihr mit neuen Farbgebungen und Emblemen versehen. Durch erreichte Ränge bzw. Titel in gewerteten Mehrspielerschlachten gibt es dann noch spezielle epische und legendäre Freischaltungen, beispielsweise weitere Helme.

Zusätzliche Ehrenpunkte könnt ihr übrigens in täglichen Herausforderungen erspielen. Einmalige Operationsherausforderungen bauen auf einer bestimmten Anzahl von täglichen auf und können in einem Zeitraum von acht Wochen abgeschlossen werden. Als Belohnung gibt es nach Ablauf dieser Zeit einen weiteren kosmetischen, epischen Gegenstand.

Mit der zweiten Währung, den Requisitionspunkten, schaltet ihr Komponenten zur Leistungsverbesserung der Jäger frei. Vergleicht die Eigenschaften der Komponenten aber gewissenhaft, denn neue bringen nicht nur Verbesserungen, sondern verschlechtern im Gegenzug auch oft Eigenschaften wie eure Schildenergie, Rumpf-Stabilität oder Feuerkraft. Dafür müsst ihr jede Komponente nur einmal freischalten und habt diese dann auf beiden Fraktionsseiten zur Verfügung.

Volle Kontrolle

Um dem, für einen Action-Titel, enormen Steuerungsumfang gerecht zu werden, unterstützt Star Wars: Squadrons zahlreiche gängige Eingabegeräte, wie Joysticks, Controller, sowie Maus und Tastatur. Ihr solltet das für euch am Besten geeignete Bediengerät ausmachen und vor allem konfigurieren, denn die Einstellungsmöglichkeiten sind selbst auf einem Controller erstaunlich umfangreich. Neben Schub-Kontrolle, Rotation und Neigung müsst ihr Kommunikation, Energieverwaltung, unterschiedliche Arten des Anvisierens, Schild-Verteilung und zahlreiche weitere Features unterbringen. Einsteiger brauchen keine Angst zu haben, zur Unterstützung bietet Squadrons diverse Hilfestellungen, wie automatisch das zuletzt beschossene Ziel ins Visier zu nehmen.

Am Besten eignete sich in unserem Test ein Joystick mit separater Schubkontrolle, wie das Hotas T.Flight und das kostspieligere X52. Für die Hotas-Geräte gibt es bereits im Spiel integrierte Belegungsvorlagen, die ihr aber dennoch euren Vorlieben entsprechend anpassen solltet. Mit einem Day-One-Patch erhielten übrigens auch PS4-Spieler die spezielle Unterstützung für Hotas-Eingabegeräte.

Wir empfehlen die Button-Nummerierung eures Joysticks aufzuschreiben, oder direkt auswendig zu lernen. Denn gerade zu Beginn verwirren die Einblendungen der Button-Zugehörigkeiten enorm. Dafür fühlt sich der Flugmodus mit einem Joystick authentischer an, falls so etwas in einem Sci-Fi-Titel überhaupt möglich ist. Mit einem Controller profitiert ihr hingegen von Radial-Menüs für Schild-Verteilung, Kommunikation und An-



Zwischen Missionen vertreibt Ihr Euch die Zeit in Hangars und Besprechungsräumen. Dort ist immer Aktivität und oft Gesprächsbedarf von NPCs.

visier-Verhalten, die ihr allerdings ebenfalls mit der Tastatur und auf dem Joystick aufrufen dürft. Für die erwähnten Optionen dürft ihr zudem entscheiden, ob ihr lieber die entsprechende Taste halten wollt oder die Anzeigen direkt durch Drücken der Taste erscheinen. Ihr habt also unglaublich viele Möglichkeiten, euch die perfekte Kontrolle zu konfigurieren. Maus und Tastatur sind hingegen ein wenig gewöhnungsbedürftig, gerade durch den Radius-Bereich der Maus selbst, die Bewegungsweite und Geschwindigkeit definiert.

Verfügt ihr über ein VR-Headset entfaltet sich für euch eine noch tiefer gehende Immersion, da ihr vor allem dank freier Kopfbewegung und Sicht deutlich mehr Überblick im Kampfgetümmel habt. Gerade in Mehrspielergefechten kann das zum unschätzbaren Vorteil werden, sofern ihr eine Oculus Rift, HTC VIVE oder PSVR euer Eigen nennt.

Die freie Sicht ist ebenso über die anderen Steuergeräte zu aktivieren. Zum jetzigen Stand, also Release mit Day-One-Patch ist jedoch während der Aktivierung die Steuerung des Jägers nicht mehr möglich. Dabei ist leider auch egal, mit welchem Kontroll-Gerät ihr die Sicht-Steuerung eingestellt habt, also Coolie Hat, Joystick, D-Pad oder Analog-Sticks – doof.

Vergleichsweise unvergleichbar

Solltet ihr euch an dieser Stelle fragen, warum wir trotz des Artikel-Einstiegs keinen weiteren Vergleich mit den alten Spielen machten, hier die Auflösung: Vermutlich befinden sich nicht nur in unserer Redaktion diverse Fans die mit Star Wars: Squadrons auf einen legitimen Nachfolger zur X-Wing-Reihe hofften. Ein Vergleich mit den Kult-Titeln lag anfangs auch uns nahe, ist aber nach zahlreichen Test-Stunden aus unserer Sicht nicht angebracht. Star Wars: Squadrons wurde zwar deutlich durch die Klassiker inspiriert, versucht aber keine Kopie oder ein legitimer Nachfolger zu sein. Es spielt sich trotz umfangreicher Steuerung nicht wie eine Simulation, aber gleichzeitig auch nicht wie ein purer Action-Titel. Die Kampagne erinnert an die Inszenierungen der Rogue-Squadron-Reihe, die Simulationslast aufgrund der Steuerung ist hingegen näher an den X-Wing-Ablegern angelehnt.

Entwickler Motive Studios, die zuvor am Storymodus von Battlefront 2 mitwirkten, haben ein eigenständiges Spiel erschaffen, das sehr viele gute Elemente vergangener Star-Wars-Weltraum-Spiele sinnvoll verbindet. Im Mehrspieler-Bereich ist hingegen durchaus noch viel Luft nach oben, vor allem bei der Zahl der Spiel-Modi. Hier legen wir die Vielfalt von X-Wing vs. TIE Fighter den Entwicklern ans Herz. Davon ab unterhält die Kampagne auch nach dem zweiten und dritten Durchgang wunderbar und ist einfach fantastisch inszeniert. Für gerade mal 40 Euro macht hier kein Fan von Star Wars oder actiongeladenen Weltraum-Shootern etwas falsch und kann bedenkenlos zugreifen. ❑

MEINE MEINUNG

Christian Zamora



„Tolle Weltraum-Action, tolle Star-Wars-Atmosphäre."

Zugegeben, ich gehöre zu denen, die sich seit Jahrzehnten einen neuen Ableger der X-Wing-Reihe mit all seiner Komplexität und seinem Missionsdesign wünschen und spiele heute noch TIE Fighter und X-Wing: Alliance. Ich war gleichermaßen skeptisch und voller Vorfreude, als Squadrons im Juni angekündigt und auch gezeigt wurde. Als die Test-Version kam, fühlte ich mich durch den Umfang der Steuerungseinstellungen ein wenig an X-Wing, aber auch an die letzten beiden Rogue Sqadrons erinnert, vor allem dank der wundervollen Inszenierung der Einzelspieler-Kampagne. Ich mag die Mischung sehr. Trotz Macken der KI, sowie UI und dem leider zu mageren Mehrspieler-Umfang paart Motive Studios für mich eine moderne Version der Weltraum-Sim-Action mit perfekter Star-Wars-Atmosphäre, der ich definitiv weiterhin meine Aufmerksamkeit widmen werde. Mit der Zeit kommen hoffentlich mehr Inhalte dazu – Patchen geht immer.

PRO UND CONTRA

- ➕ Abwechslungsreiche Missionen
- ➕ Fantastisch inszenierte Kampagne mit extra viel Star-Wars-Flair
- ➕ Großartige, stimmungsvolle Zwischensequenzen
- ➕ Umfangreiche Steuerungsbelegung, die aber schnell erlernt ist
- ➕ Viele fair gesetzte Checkpoints
- ➕ Ausgezeichnete VR-Umsetzung
- ➕ Wahlweise Simulations- oder Arcade-Gefühl (UI-Einstellungen)
- ➖ ... was sich negativ auf das Mehrspieler-Erlebnis auswirken kann
- ➖ Extrem magerer Mehrspieler-Teil
- ➖ Nur wenige Schiffe, die teilweise zu viel vertragen
- ➖ KI-Verhalten manchmal nicht nachvollziehbar





Asteroidenfelder sehen schick aus, werden aber zu eurem Schrottplatz, wenn ihr hier nur gegnerischen Schiffen eure Aufmerksamkeit schenkt.



Nach Missionsabschluss erhaltet ihr eine Übersicht, wie gut ihr euch geschlagen und was ihr ggfs. übersehen habt, sowie Infos zu Bonus-Zielen.

Ein Gentleman-Gangster im Nadelstreifen-Anzug mit Fedora. So stellen wir uns den typischen Mafia-Schergen vor.

Mafia: Definitive Edition

Genre: Action-Adventure
Entwickler: Hangar 13
Hersteller: 2K Gamesx
Termin: 25. September 2020
Preis: ca. 40 Euro
USK: ab 18 Jahren

Von: Matthias Dammes

Die Neuauflage des Klassikers von 2002 ist ein gutes Beispiel, wie man den Spagat zwischen Moderne und Treue zum Original meistern kann.

Wenn man sich als Spieleentwickler an ein Remake eines Klassikers wagt, kann man eigentlich nur verlieren. Weicht man zu sehr vom Original ab, beschweren sich die Fans der ersten Stunde, die nicht mehr das von früher gewohnte Spielerlebnis bekommen. Hält man sich dagegen zu sklavisch an die Vorlage, verschreckt man vermutlich neue Spieler, die mit veraltetem Gamedesign nichts anfangen können. Es war daher auch für die Macher von Hangar 13 die Aufgabe, für Mafia: Definitive Edition die richtige Balance zwischen diesen beiden Extremen zu finden. Nun hatte sich Hangar 13 vor einigen Jahren aber nicht unbedingt mit Ruhm bekleckert, als Mafia 3 mit diversen technischen Problemen zu kämpfen hatte und zudem für sein repetitives Spieldesign kritisiert wurde. Aber jeder verdient eine zweite Chance und die Entwickler aus dem kalifornischen Novato haben sie genutzt. Das Remake von Mafia ist technisch rund und fasziniert erneut, wie schon das Original vor 18 Jahren, mit seiner fantastischen Geschichte. Und das nicht nur trotz, sondern gerade wegen mutiger Veränderungen und Modernisierungen.

Zwischen Loyalität und Moral

Wir schreiben das Jahr 1938, Thomas Angelo ist ranghohes Mitglied der Mafia-Familie von Don Salieri. Aber Tommy hat ein Problem. Er hat sich seine eigene Familie zum Feind gemacht und sucht einen Weg, seine Frau und Tochter vor dem Zorn des Dons zu schützen. Also vertraut er sich einem Detective der Polizei an und erzählt diesem seinen Werdegang. So beginnt die Erzählung, in der ihr erlebt wie Tommy vom einfachen Taxifahrer zu einem respektierten Mitglied der ehrenwerten Familie aufsteigt.

Schon im Original gelang es den Autoren, eine intelligente Geschichte zu erzählen, in der es trotz spaßigem Action-Gameplay nicht darum geht, Gewalt und organisierte Kriminalität zu verherrlichen. Tommy ist ein durchschnittlicher Typ, der damit hadert, sich auf Gangster einzulassen. Die Umstände treiben ihn aber auf diese Bahn. Auch wenn er schließlich immer mehr in das Leben als Mafioso hineinwächst, so spürt man



Für Tommy begann alles eines Nachts mit einer schicksalhaften Taxi-Fahrt, wo er erstmals Bekanntschaft mit Pauli (l.) und Sam (m.) macht.



Nebenfiguren wie Tommys Frau Sarah wurde im Remake etwas mehr Charaktertiefe verliehen, um die Tragweite der Haupthandlung deutlicher zu machen.

Man ist im Grunde nie ohne Ziel in der offenen Spielwelt unterwegs, sondern verfolgt den linearen Spielablauf. Oder man genießt das wunderschöne Ambiente, während man nachts durch Chinatown fährt.

doch auch immer wieder seine inneren Zweifel. Diese Aspekte der Geschichte haben die Entwickler von Hangar 13 im Remake noch deutlicher herausgearbeitet.

Durch erweiterte Zwischensequenzen und Dialoge wird das Bild eines tiefgründigen Charakters gezeichnet. Ein Kerl, der schon mal davor zurückschreckt, jemanden kaltblütig abzuknallen und zum Beispiel generell Hemmungen hat, Gewalt gegen Frauen auszuüben. Um diese moralisch vielschichtige Story zu erzählen, geben die Entwickler auch einigen Figuren mehr Gewicht und Persönlichkeit. So wird zum Beispiel die Rolle von Tommys Frau Sarah – sie dient ihm als moralischer Kompass – deutlicher hervorgehoben. Das alles gelingt den Machern, ohne dass dabei die Essenz der ursprünglichen Geschichte beeinträchtigt wird.

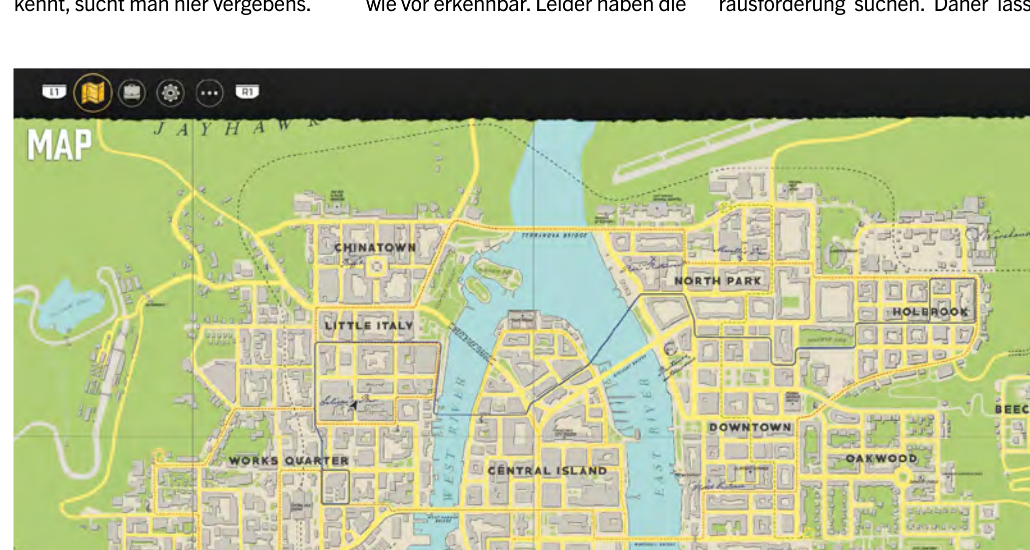
Lineare Open-World

Unverändert haben die Entwickler auch den allgemeinen Aufbau des Spiels gelassen. Zwar spielt sich alles in der offenen Spielwelt von Lost Heaven ab, aber der Ablauf ist strikt linear, ohne irgendwelche Freiheiten. Zwischensequenzen, Action-Passagen und Autofahrten wechseln sich in einer harmonischen Taktung ab, sodass eigentlich nie Langeweile aufkommt. Vor allem da die Entwickler einige der Durchhänger des Originals, wie zum Beispiel die Taxi-Missionen kurz nach Spielstart, erfreulich komprimiert haben. Dass das Spiel einem kaum Zeit gibt, vom vorgegeben Pfad abzuweichen, ist auch nicht weiter schlimm. Denn abseits der eigentlichen Handlung gibt es in der offenen Spielwelt nicht wirklich viel zu tun. Zwar sind in Lost Heaven diverse Sammelgegenstände wie Comics, Groschenromane und Zigarettenbildchen versteckt, aber Nebenaufgaben, Minispiele oder sonstige Beschäftigungen, wie man sie aus modernen Open-World-Spielen kennt, sucht man hier vergebens.

Wer dennoch auf Entdeckungstour durch die hübsch gestaltete Stadt gehen will, kann das im sogenannten „Freie Fahrt“-Modus machen. Hier kann man sich in Ruhe die diversen Sehenswürdigkeiten anschauen. Kenner des Originals werden zudem diverse Veränderungen bei einigen Details der Stadtplanung feststellen. So hat Salieris Bar einen leicht veränderten Standort, die Rennstrecke ist etwas näher an die Stadt herangerückt und auch im Umland wurde einige Anpassungen vorgenommen. Das grundlegende Straßenlayout ist aber nach wie vor erkennbar. Leider haben die Entwickler jedoch nicht den „Freie Fahrt Extrem“-Modus aus dem Original übernommen. Dieser wurde seinerzeit nach dem erstmaligen Durchspielen der Geschichte zugänglich und bot diverse unterhaltsame Bonusaufträge, in denen sich unter anderem spezielle Fahrzeuge freischalten ließen.

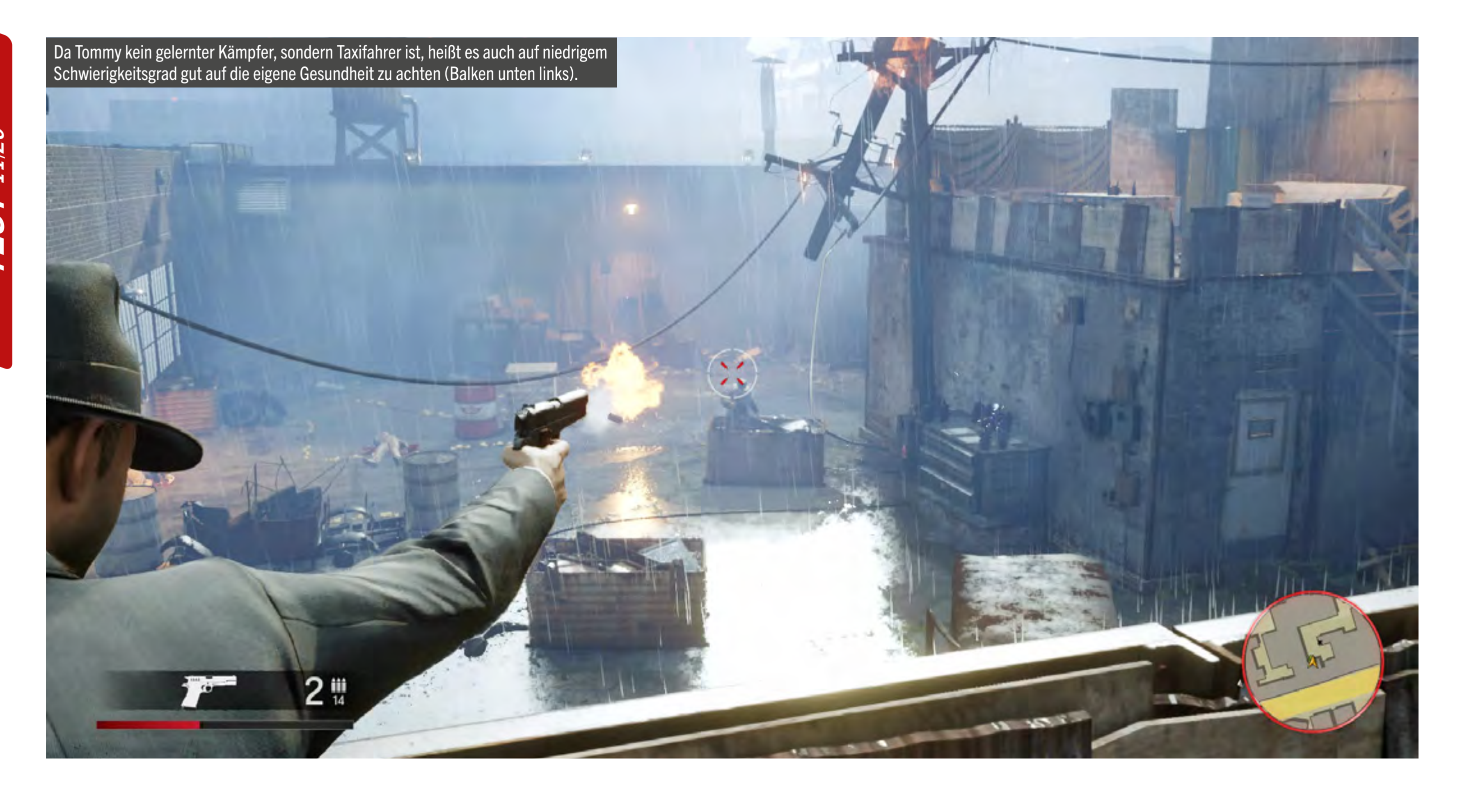
Klassisch herausfordernd

Dafür haben sich die Entwickler viel Mühe gegeben, das Spiel auf allen Ebenen zugänglich zu machen, ohne aus den Augen zu verlieren, dass erfahrene Spieler eher eine Herausforderung suchen. Daher lässt



Beim ersten Blick auf die Karte sieht die Stadt von Lost Heaven aus wie früher. Kennern fallen aber schnell einige Detailanpassungen auf.

Da Tommy kein gelernter Kämpfer, sondern Taxifahrer ist, heißt es auch auf niedrigem Schwierigkeitsgrad gut auf die eigene Gesundheit zu achten (Balken unten links).

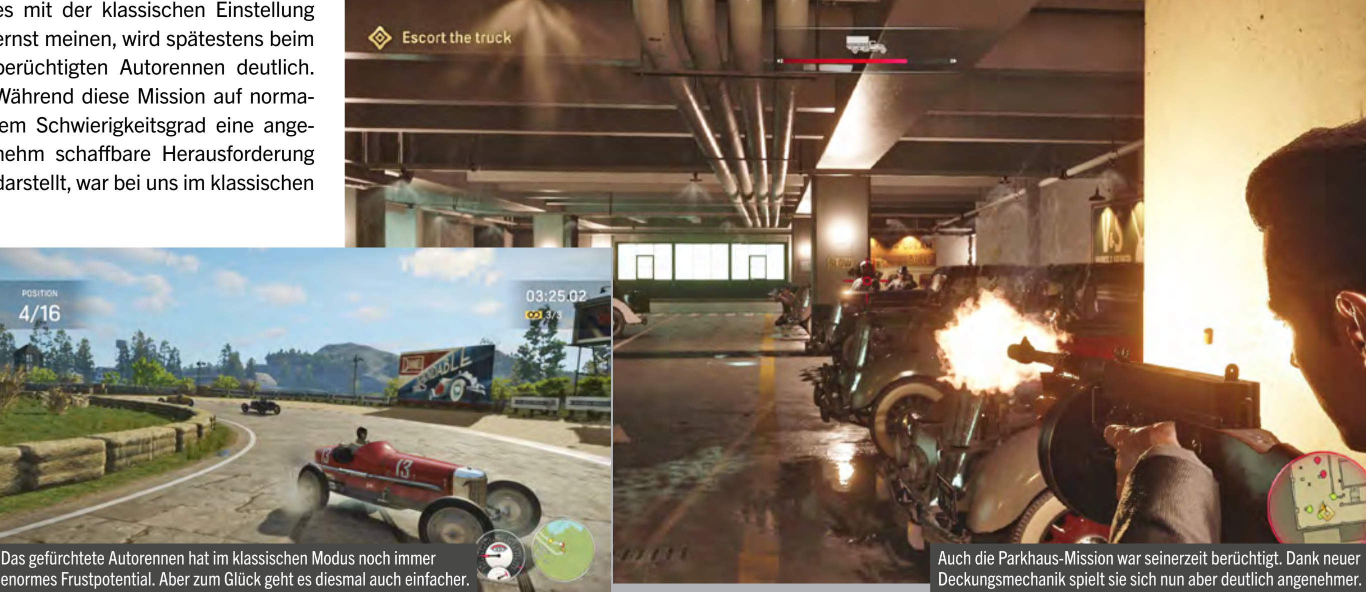


sich das Spiel auf vielfältige Weise an die eigenen Spielbedürfnisse anpassen. Zielhilfen, Tutorials und Kameraeinstellungen sind da nur der Anfang. Zum Spielstart besteht die Auswahl aus vier verschiedenen Schwierigkeitsgraden. Leicht, Mittel und Schwer unterscheiden sich in der Särke der Gegner, in der eigenen Überlebensfähigkeit und der Aggressivität der Polizei. Wer gegenüber dem Original die wenigsten Abstriche machen möchte, wählt dagegen den klassischen Modus. Hierbei sind Fahrzeugsteuerung und Polizeireaktion auf Simulation geschaltet und die Gegner sind noch ein wenig tödlicher. Außerdem werden hilfreiche Anzeigen im Interface reduziert. So werden zum Beispiel Feinde nicht mehr auf der Minimap dargestellt. Dass die Entwickler es mit der klassischen Einstellung ernst meinen, wird spätestens beim berüchtigten Autorennen deutlich. Während diese Mission auf normalem Schwierigkeitsgrad eine angenehm schaffbare Herausforderung darstellt, war bei uns im klassischen Modus sehr schnell das von damals bekannte Frustlevel erreicht. Die Gegner fahren gnadenlos, das Auto ist schwierig zu beherrschen und fällt man zurück, hat man kaum eine Chance, aufzuholen. Durch die von fünf auf drei reduzierte Anzahl der zu fahrenden Runden wurde das Problem sogar noch verschärft, weil weniger Zeit bleibt, um eventuelle Fehler auszubügeln.

Auf der anderen Seite profitiert man im klassischen Modus bei anderen Gelegenheiten aber auch von den Änderungen am Gameplay. In den intensiven Gefechten, wo nach Möglichkeit jeder Treffer durch Gegner vermieden werden sollte, hilft es, dass Tommy jetzt geschmeidig hinter Objekten in Deckung gehen kann. So kann man sich im Schutz einer Mauer oder eines Pfeilers mal kurz erholen oder in Ruhe nachladen. Wenn es ganz brenzlig wird, kann man sogar sein Glück beim blinden Feuern aus der Deckung versuchen. Allerdings sollte man dabei auch darauf achten, was die Gegner machen. Sie versuchen gelegentlich, in Tommys Flanke zu gelangen oder ihn mit Molotov-Cocktails aus seiner Deckung zu locken. Aber egal ob normaler oder klassischer Schwierigkeitsgrad, die Auseinandersetzungen sind stets packend und intensiv in Szene gesetzt.

Alles neu für Augen und Ohren

Zum Einsatz kommt dabei die gleiche Engine, die Hangar 13 bereits in Mafia 3 verwendet hat. Der Grafikmotor wurde seitdem aber erweitert und verbessert. Vor allem wurden seine technischen Unzulänglichkeiten ausgeglichen. Litt Mafia 3 noch unter unschönen Glitches, Clipping-Fehlern und Pop-Ups, konnten wir solche Probleme in Mafia: Definitive Edition kaum noch beobachten. Neue Maßstäbe in der optischen Präsentation setzt das Spiel zwar nicht, aber mit herrlicher Lichtstimmung, tollen Wassereffekten und guten Motion-Capture-Animationen erzeugt das Spiel eine gelungene 30er-Jahre-Atmosphäre. Glücklicherweise blieben wir auch von Abstürzen verschont, die in Mafia 3 noch an der Tagesordnung waren.



Das gefürchtete Autorennen hat im klassischen Modus noch immer enormes Frustpotential. Aber zum Glück geht es diesmal auch einfacher.

Auch die Parkhaus-Mission war seinerzeit berüchtigt. Dank neuer Deckungsmechanik spielt sie sich nun aber deutlich angenehmer.



Alle Charaktere wurden aufwändig per Motion-Capturing durch Schauspieler ins Spiel übertragen und sehr gut vertont.

Nicht sehen, aber dafür hören lassen kann sich die Soundkulisse von Mafia: Definitive Edition. Für das Remake haben die Entwickler dabei im Grunde alles neu aufgenommen. Das beginnt schon bei der Vertonung, die allein aufgrund des veränderten Scripts neu eingesprochen werden musste. Dabei kommen sowohl in der englischen als auch der deutschen Fassung nicht die gleichen Sprecher wie im Original zum Einsatz. Das tut der Qualität aber keinen Abbruch. In beiden Sprachversionen waren wir mit der Arbeit der Schauspieler sehr zufrieden. Toll auch, dass bei der deutschen Vertonung zumindest soweit möglich auf Lippensynchronität geachtet wurde.

Die orchestrale Musikuntermalung, die ursprünglich aus der Feder von Vladimir Simunek stammt, wurde ebenfalls aufwendig neu aufgenommen. Hinzu kommen 35 klassische Musikstück von Künstlern der damaligen Zeit wie Duke Ellington, die in den beiden Radiosendern von Lost Heaven zu hören sind. Leider handelt es sich dabei nicht um die gleiche Musik, wie sie Fans des Originals gewohnt sind. Das hat lizenzrechtliche Gründe, aus denen auch schon die 2017 veröffentlichten Steam- und GOG-Versionen des Original ohne die Radiomusik auskommen mussten. Die neuen Stücke erledigen aber einen mindestens genauso guten Job, um uns in das Flair der 30er-Jahre zu versetzen.

Mafia: Definitive Edition ist ein hervorragendes Action-Adventure, das den Klassiker auf hervorragende Weise in die Moderne bringt und sowohl Neueinsteiger als auch Kenner des Originals begeistern wird. Die Story um Loyalität, Moral und Tragik fasziniert heute umso mehr, da sie noch eindringlicher inszeniert ist. Sogar Open-World-Muffel sollten dem Spiel eine Chance geben, denn es verzichten auf all den Ballast, der offene Spielwelten sonst plagt. Erhältlich ist das Remake als Einzeltitel zum Preis von rund 40 Euro sowie als Teil der sogenannten Mafia Trilogy. Diese enthält zusätzlich auch Mafia 2 in der Definitive Edition sowie Mafia 3 mit allen DLCs und ist zum Preis von rund 60 Euro erhältlich. ❑



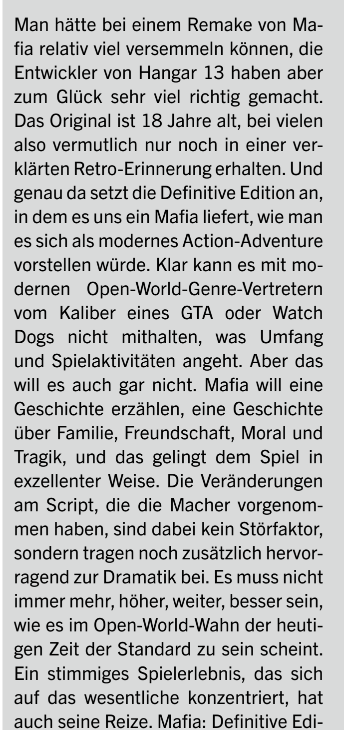
Gelegentlich werden Autofahrten und wilde Ballereien auch zeitgleich ausgetragen. Dann heißt es höchste Konzentration auf Straße und Gegner.



MEINE MEINUNG

Matthias Dammes

„Ein kinoreifes Mafia-Erlebnis, wie ich es mir gewünscht habe."



Man hätte bei einem Remake von Mafia relativ viel versemmeln können, die Entwickler von Hangar 13 haben aber zum Glück sehr viel richtig gemacht. Das Original ist 18 Jahre alt, bei vielen also vermutlich nur noch in einer verklärten Retro-Erinnerung erhalten. Und genau da setzt die Definitive Edition an, in dem es uns ein Mafia liefert, wie man es sich als modernes Action-Adventure vorstellen würde. Klar kann es mit modernen Open-World-Genre-Vertretern vom Kaliber eines GTA oder Watch Dogs nicht mithalten, was Umfang und Spielaktivitäten angeht. Aber das will es auch gar nicht. Mafia will eine Geschichte erzählen, eine Geschichte über Familie, Freundschaft, Moral und Tragik, und das gelingt dem Spiel in exzellenter Weise. Die Veränderungen am Script, die die Macher vorgenommen haben, sind dabei kein Störfaktor, sondern tragen noch zusätzlich hervorragend zur Dramatik bei. Es muss nicht immer mehr, höher, weiter, besser sein, wie es im Open-World-Wahn der heutigen Zeit der Standard zu sein scheint. Ein stimmiges Spielerlebnis, das sich auf das wesentliche konzentriert, hat auch seine Reize. Mafia: Definitive Edition liefert mir genau das mit Bravour.

PRO UND CONTRA

- ➕ Wunderschöne Stadt Lost Heaven und Umgebung
- ➕ Kinoreife Mafia-Atmosphäre
- ➕ Packende Geschichte mit tollen Charakteren
- ➕ Exzellent inszenierte Zwischensequenzen
- ➕ Schwierigkeitsgrade und Fahrverhalten anpassbar
- ➕ Klassischer Modus
- ➕ Abwechslungsreiche Schauplätze der Missionen
- ➕ Sinnvoll verbessertes Gameplay und Missionsdesign
- ➕ Optionale Sammelgegenstände laden zum Erkunden der Stadt ein
- ➕ Neue Fahrzeuge wie Motorräder
- ➕ Tolle Sprecher (englisch und deutsch)
- ➕ Stimmungsvoller Soundtrack
- ➖ „Freie Fahrt Extrem" fehlt
- ➖ Originale Radiomusik nicht dabei
- ➖ Kein freies Speichern
- ➖ Gelegentliches Tearing in Zwischensequenzen



Genre: Sportspiel
Entwickler: EA Sports
Hersteller: Electronic Arts
Termin: 09. Oktober 2020
Preis: ca. 60 Euro
USK: ab 0 Jahren

Gut Kick! EA Sports bringen natürlich auch dieses Jahr ein neues FIFA auf den Markt.

FIFA 21

22 Spieler, zwei Tore, ein Ball – an diese Grundregeln des Fußballs gelten auch in FIFA 21. Dafür hat sich Macher EA Sports andernorts ein paar nette Verbesserungen einfallen lassen, die wir uns im Test mal näher anschauen.

Von: David Benke

Abgesehen von ein paar zusätzlichen Übertragungspaketen und Spielergesichtern hat FIFA 21 optisch nicht viel Neues zu bieten. Und würde Esther Sedlaczek nun nicht als Field-Reporterin für neue Kommentare sorgen, dann klänge der Titel wohl auch genau so wie sein Vorgänger. Wir halten uns daher nicht lange mit der Präsentation auf und kommen direkt zum Gameplay. Das konnten wir uns zwar bereits während diverser Anspielmöglichkeiten zu Gemüte führen, die finale Fassung wartete aber dennoch mit einer positiven Überraschung auf: Auf dem Rasen hat sich durchaus nochmal was getan! Die Entwickler scheinen an vielen Kleinigkeiten geschraubt zu haben, die das Spielgefühl nochmal deutlich nach vorne bringen. FIFA 21 wirkt rundum realistischer und kommt so nah an echten Fußball ran wie schon lange nicht mehr – vor allem, weil es sich wesentlich gnadenloser zeigt als bisher. Das Spieltempo wurde insgesamt nochmal etwas heruntergedreht, der Anspruch bei Zuspielen dafür nochmal nach oben. Selbst mit aktivierter Unterstützung sind Präzision und Feingefühl gefragt, sonst findet euer Pass nicht das gewünschte Ziel, verhungert auf halber Strecke oder wird gnadenlos abgefangen. Eure Spieler agieren nicht mehr wie perfekt justierte Roboter, der Ball flitzt nicht mehr wie an einer Schnur gezogen über den Rasen. Stattdessen wirken eure Akteure „menschlicher" – eben auch, weil ihnen Fehler unterlaufen. Für mehr Varianz im Spiel sorgen zudem die sogenannten Kreativen Läufe. Die erlauben es euch, per Tastendruck Mitspieler in eine bestimmte Richtung zu schicken, was gerade im Duell mit menschlichen Gegenspielern der Schlüssel zum Erfolg sein kann. Sofern man das Feature denn erst einmal beherrscht, denn zumindest zu Beginn ist die Bedienung echt fummelig. Wenn ihr beim Bewegen des rechten Sticks das Timing versemmelt, kommt es vor, dass sich euer Spieler den Ball vorlegt, zu einem Trick ansetzt oder auch mal gar nichts macht. Da ist es besonders ärgerlich, dass unter den dutzenden Skill-Spielen im Hauptmenü nicht ein einziges



Mit den Kreativen Läufen könnt ihr bis zu fünf Spieler gleichzeitig übers Feld scheuchen.



Die Grafik der interaktiven Simulation erinnert an das Radar aus regulären Matches.

Tutorial für die Kreativen Läufe zu finden ist. Ebenfalls nervig: Wenn ihr euch nicht selbst um Laufwege kümmert, scheint auf dem Feld etwas weniger Bewegung als noch im letzten Teil zu herrschen. Spieler starten nur selten Sprints in die Spitze, laufen sich frei oder eröffnen auf sonstige Weise Spielsituationen. Streckenweise wirkt FIFA 21 fast ein bisschen statisch. Da hilft auch das neue Positioning-Personality-Feature nicht viel, das euren Angreifern ein besseres Gespür für den Raum geben soll.



Blocken und Verteidigen sind in FIFA 21 nun nochmal um einiges schwieriger.

Forderndes Verteidigen

Auch auf Abwehrseite seid ihr mehr gefragt denn je. In FIFA 21 wird manuelles Verteidigen nämlich noch mehr in den Fokus gerückt. Computergesteuerte Defensivakteure, die ihr beispielsweise per rechten Bumper hinzuruft, nehmen euch nicht mehr einen Großteil der Arbeit ab. Dieses Jahr müsst ihr selbst zu Tacklings und Grätschen ansetzen und das im besten Fall auch noch im richtigen Zeitpunkt. Sonst droht ihr entweder, dem Gegner die Tür zu öffnen, oder senst ihn unglücklich um, was wiederum gefährliche Standardsituation nach sich ziehen kann. Auch geschicktes Stellungsspiel ist wichtiger denn je – vorzugsweise mit Hilfe des linken Triggers. Per Jockey-Funktion stellt ihr Passwege zu, drängt Gegner weg oder schirmt den Ball ab. Das funktioniert in FIFA 21 besser als zuvor, weil Physis offenbar eine noch größere Rolle spielt und kräftige, großgewachsene Spieler im Zweikampf so deutliche Vorteile haben.

Die richtig auszuspielen, will aber auch erst mal gelernt sein. Insgesamt zeigt sich FIFA 21 nämlich deutlich anspruchsvoller als sein Vorgänger und dadurch auch wesentlich torreicher. Eine weiße Weste ist schon fast eine echte Seltenheit – und das, obwohl euch einige Offensivwaffen noch immer nicht so richtig zur Verfügung stehen: Distanzschüsse werden oft geblockt, Flanken und Kopfbälle finden nur selten den Weg ins Netz. Das soll aber keineswegs als Kritik aufgefasst werden. Tatsächlich hatten wir seit langem nicht mehr so viel Spaß an einem EA-Kicker und hoffen daher innig, dass es die Macher in den kommenden Wochen nicht zu sehr mit Gameplay-Patches übertreiben. Höchstens die Chip- und Jonglier-Funktion mit dem rechten Stick könnte vielleicht nochmal ein wenig entschärft werden.

Umfangreiche Karriere

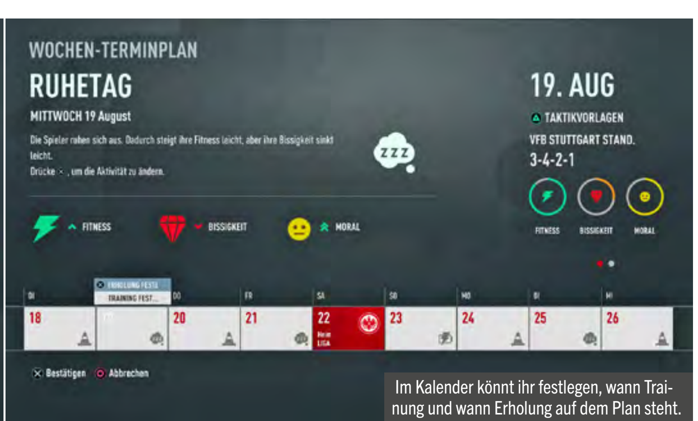
Auch im Spiel gegen die KI verlangt euch FIFA 21 noch mal mehr ab, dank des neuen Wettkämpfermodus, den ihr ab Schwierigkeitsgrad Legende wahlweise dazuschalten könnt. Dann orientieren sich computergesteuerte Teams bei ihrer Spielweise an echten FIFA-Profis, was Offlinemodi wie die Karriere nochmal spannender und abwechslungsreicher macht. An der haben die Entwickler ohnehin nochmal Hand angelegt und bieten euch nun mit der interaktiven Simulation eine neue Art, das Spiel zu erleben: Ihr könnt eine Partie in Form von 22 Punkten, die über das Spielfeld flitzen, direkt vor euren Augen abspielen lassen, jederzeit von der Außenlinie Einfluss auf das Geschehen nehmen oder ganz einfach selbst aufs Spielfeld springen – wann, wo und so oft ihr wollt. Die überarbeitete Spielerentwicklung, die nun realistischer verläuft und sich an Faktoren wie Spielzeit und Stärke des Gegners orientiert, sorgt in Kombination mit den neuen Entwicklungsplänen für noch mehr spielerische Tiefe bei der Nachwuchsarbeit. Neuerdings könnt ihr eure Supertalente gezielt fördern, ihnen Nachhilfe in Sachen Spezialbewegungen, schwacher Fuß oder Arbeitsraten geben oder ihnen sogar beibringen, auf einer neuen Position zu spielen.

Dazu müssen Hobby-Manager nun auch noch die Bissigkeit ihrer Akteure in ihre taktische Planung aufnehmen. Die zeigt an, wie gut Spieler auf eine anstehende Partie vorbereitet sind. Je höher der Wert, desto größere Attributboni winken euch. Es lohnt sich also, ausgeklügelte Trainingsprogramme festzulegen, die auch die Fitness eures Teams mit einbeziehen. Das einzige Problem: Ihr könnt zwar mit einem Tastendruck alle drei Mannschaftsdrills von der KI übernehmen lassen. Um den auszuführen, wird eure Simulation allerdings alle drei Tage unterbrochen, was auf Dauer unglaublich viel Zeit und Nerven kostet. Da muss sich EA noch eine etwas galantere Lösung ausdenken.

Auch an anderen Stellen wäre noch etwas Feinschliff nötig. Ja, die Tabellen fallen nun etwas realistischer aus, zudem erwarten euch zusätzliche Transfervarianten wie Leihen mit Kaufoption. Dem gegenüber stehen aber teils Jahre alte Bugs wie inkorrekt angewendete Vertragsverlängerungen oder Spieler, die nicht von der Leihliste gestrichen werden können. Dazu kommt der teilweise immer noch recht unrealistische Transfermarkt. In unserem Spielstand legte der FC Bayern München im ersten Wechselfenster direkt mal 98 Millionen Euro für Rechtsverteidiger Ricardo Pereira hin – etwas unglaubwürdig. Dessen ungeachtet bietet FIFA 21



Je nach gewähltem Entwicklungsplan, verbessern sich stets andere Spielerattribute.



Im Kalender könnt ihr festlegen, wann Training und wann Erholung auf dem Plan steht.

Die Geschichte des „Das Debüt“ getauften VOLTA-Storymodus ist absolut hanebüchen.

aber einen der besten Karrieremodi der letzten Jahre. Hoffen wir mal, dass EA hier am Ball bleibt und eines Tages vielleicht sogar Stadion-, Sponsoren- und Staff-Management zurückbringt. Man wird ja wohl noch träumen dürfen.

VOLTA das nicht lassen?

Wenn ihnen für solche Features die Kapazitäten fehlen sollten, wüssten wir übrigens auch schon, wo man welche einsparen könnte: nämlich ganz klar beim VOLTA-Modus. Der Hallen- und Straßenkick geht dieses Jahr in die zweite Saison, bleibt trotz Verbesserungen beim Dribbling- und Blocking-System aber nicht mehr als nettes Beiwerk. Das liegt hauptsächlich daran, dass sich VOLTA weniger wie Arcade-Spaß im Stile von FIFA Street anfühlt, sondern mehr wie das aus den Standard-Modi bekannte Gameplay – nur eben mit weniger Spielern und kleineren Feldern sowie ohne Grätschen und Ausdauer. Nicht mal wirklich tricksen könntet ihr hier, da euch die KI auf höheren Schwierigkeitsgraden mit Leichtigkeit vom Ball trennt.

Zu allem Überfluss hat es sich EA auch dieses Jahr nicht nehmen lassen, euch wieder eine VOLTA-Story zu präsentieren. Die kommt nicht nur mit diversen Grafikbugs, sondern auch jeder Menge recycelter Inhalte daher: ein paar Straßenfußball-Legenden aus FIFA 20, eine handvoll Ikonen aus Ultimate Team und ein hanebüchene Geschichte, einmal umrühren, fertig! Das mag übertrieben kritisch klingen. Dass fünf absolut generische Hinterhof-Bolzer von Ballon-d'Or-Gewinner Kaká zu einem Turnier im Hallenfußball-Hotspot Dubai eingeladen werden, lässt sich in Sachen Glaubhaftigkeit aber nur echt schwerlich unterbieten. Immerhin haben die Entwickler eingesehen, dass Storytelling nicht zu ihren Stärken gehört. Entsprechend setzen sie dem Albtraum nach zirka zwei Stunden, zehn Matches und ein paar fragwürdig vertonten Zwischensequenzen ein Ende. Danach hat man dann wenigstens ein erstes Team beisammen, die Grundzüge von VOLTA verstanden und ist im Optimalfall noch nicht dermaßen abgeschreckt, dass man keine Lust mehr auf die diversen anderen Modi hat. Abgesehen von „Das Debüt“ erwarten euch nämlich auch noch die neuen Präsentierten Battles, in deren Rahmen ihr in zweiwöchentlichen Wettbewerben gegen KI-gesteuerte Teams der Community antretet, Punkte sammelt und Meilensteine freischaltet – zum Beispiel ein Match gegen den FC Liverpool, für dessen Abschluss euch ein authentisches Trikot des Klopp-Klubs winkt.

Denn natürlich stehen auch dieses Jahr wieder die Individualisierung von Teams und Spielern im Zentrum: Ihr werbt Mitglieder besiegter Mannschaften ab, stattet sie mit feschen Klamotten aus und levelt euren Avatar mit Hilfe von Skillpunkten auf. Dann könnt ihr auch noch die neue Liga-Leiter hochklettern – wahlweise solo, mit bis zu vier Freunden oder mit zufälligen Mitspielern. Das läuft ein wenig wie eine Pro-Clubs-Partie im kleinen Rahmen, ist also durchaus unterhaltsam, wenn auch streckenweise chaotisch. Da ist es extrem schade, dass ihr nur



Die Präsentierten Battles orientieren sich klar an den aus FUT bekannten Squad Battles.



Wenn ihr VOLTA online mit Fremden spielt, kann das schon ziemlich chaotisch werden.



Wenn ihr FUT im Koop zockt, bekommen beide Spieler Ranglistenpunkte.

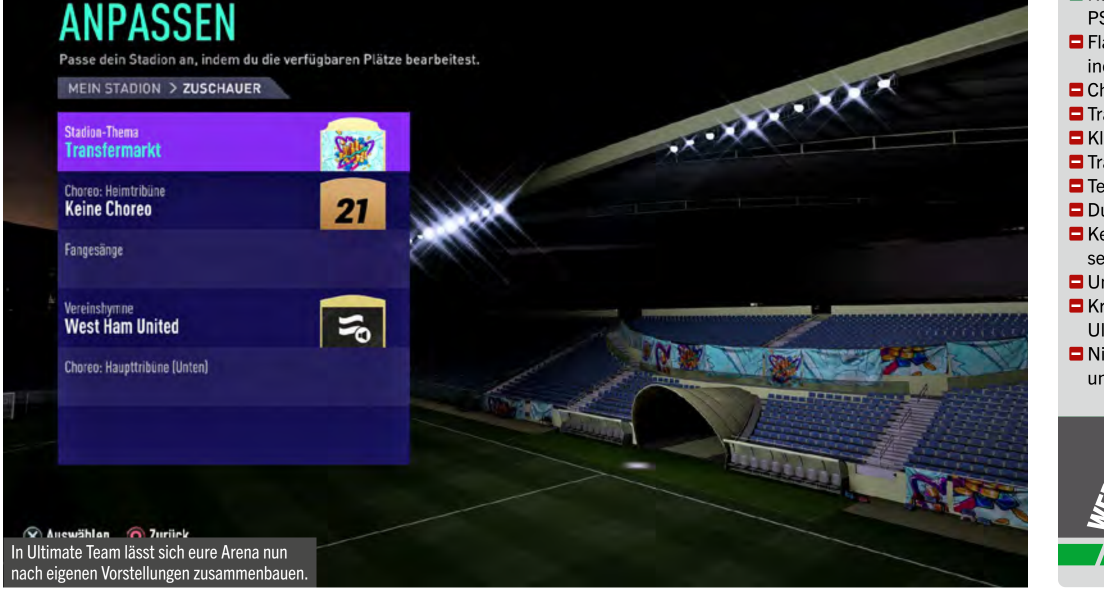


zusammen und nicht gegen eure Freunde spielen dürft, nur im Fünf-gegen-fünf und ohne vorher euer Team managen zu können. So stehen teilweise Stürmer auf der Verteidigerposition, was natürlich nicht nur unglücklich ist, sondern wohl auch dafür sorgen wird, dass man nicht mehr Zeit als irgendwie nötig in VOLTA verbringt.

Der Rest vom Fest

Immerhin stehen danach noch einige andere Modi zur Auswahl, allen voran Ultimate Team. Das kommt dieses Jahr nicht nur mit einer neuen, furchtbar unzugänglichen Benutzeroberfläche daher, sondern auch mit einem Koop-Ansatz, der euch Squad Battles oder Division Rivals nun zu zweit spielen lässt. Dazu wurden Fitnesswerte gestrichen, die Rewards überarbeitet sowie neue Events, Ziele und Meilensteine eingeführt. Mit denen könnt ihr neuerdings auch Items für euer eigenes Stadion freischalten, das ihr mit farbigen Sitzen, Choreos, Rasenmustern und Trophäen ausstattet.

Pro Clubs oder die Spielerkarriere wurden indes wieder einmal komplett vernachlässigt, genauso wie das Thema Frauenfußball. Was dann abschließend die Frage aufwirft, wie viel Neues in FIFA 21 denn überhaupt steckt. Ja, mit den Kreativen Läufen und der interaktiven Simulation hat sich EA ein paar nette Features ausgedacht, die große Innovation bleibt aber auch dieses Jahr aus. Bleibt uns also nur zu hoffen, dass zumindest die Next-Gen-Versionen etwas frischeren Wind in die Sache bringen. Die Verbesserungen für PlayStation 5 und Xbox Series X werden dieses Jahr zwar nicht den Weg auf den PC finden, können die Serie auf lange Sicht aber nur nach vorne bringen. ❑

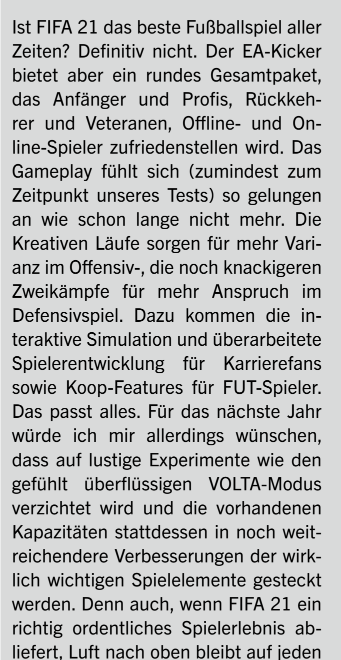


In Ultimate Team lässt sich eure Arena nun nach eigenen Vorstellungen zusammenbauen.

MEINE MEINUNG

David Benke

„Eines der besseren FIFAs der letzten Jahre“



Ist FIFA 21 das beste Fußballspiel aller Zeiten? Definitiv nicht. Der EA-Kicker bietet aber ein rundes Gesamtpaket, das Anfänger und Profis, Rückkehrer und Veteranen, Offline- und Online-Spieler zufriedenstellen wird. Das Gameplay fühlt sich (zumindest zum Zeitpunkt unseres Tests) so gelungen an wie schon lange nicht mehr. Die Kreativen Läufe sorgen für mehr Varianz im Offensiv-, die noch knackigeren Zweikämpfe für mehr Anspruch im Defensivspiel. Dazu kommen die interaktive Simulation und überarbeitete Spielerentwicklung für Karrierefans sowie Koop-Features für FUT-Spieler. Das passt alles. Für das nächste Jahr würde ich mir allerdings wünschen, dass auf lustige Experimente wie den gefühlt überflüssigen VOLTA-Modus verzichtet wird und die vorhandenen Kapazitäten stattdessen in noch weitreichendere Verbesserungen der wirklich wichtigen Spielelemente gesteckt werden. Denn auch, wenn FIFA 21 ein richtig ordentliches Spielerlebnis abliefert, Luft nach oben bleibt auf jeden Fall noch mehr als genug.

PRO UND CONTRA

- ➕ Authentische Präsentation
- ➕ Jede Menge Lizenzen
- ➕ Realistischeres Ball- und Spielerverhalten
- ➕ Kreative Läufe sorgen für mehr Bewegung in der Offensive
- ➕ Manuelles Verteidigen wird belohnt
- ➕ Interaktive Spielsimulation
- ➕ Überarbeitete Spielerentwicklung
- ➕ Neuer Wettkampfmodus
- ➕ Zusätzliche VOLTA-Spielmodi
- ➕ Koop in FUT
- ➕ Kostenloses Next-Gen-Upgrade für PS4 und Xbox
- ➖ Flanken und Weitschüsse etwas zu ineffizient
- ➖ Chip- und Jonglier-Funktion zu stark
- ➖ Training wird auf Dauer nervig
- ➖ Kleinere Bugs im Karrieremodus
- ➖ Training wird auf Dauer nervig
- ➖ Teils unrealistische Transfers
- ➖ Dumme Story im VOLTA-Modus
- ➖ Keine VOLTA-Online-Spiele gegen seine Freunde
- ➖ Unkomfortables FUT-Menü
- ➖ Krasse Pay-to-Win-Aspekte in FIFA Ultimate Team
- ➖ Nichts Neues in Sachen Pro Clubs und Spielerkarriere





Hades

Die Macher von Bastion landen einen Volltreffer: Hades begeistert mit motivierender Rogue-lite-Action, cleverer Story und jeder Menge Stil. **Von:** Felix Schütz

Es braucht schon ein wenig Selbstbewusstsein, um sich einen Namen wie Supergiant Games zu verpassen. Und ob Bastion, Transistor und Pyre – die letzten Spiele des kleinen Indie-Studios – wirklich so gigantisch waren, sei mal dahingestellt. Sicher ist aber: Mit ihrem neuen Werk Hades haben sich die Entwickler selbst übertroffen. Herrlich griffige Action, unverwechselbarer Stil, tolle Charaktere und cleveres Story-Telling verbinden sich hier zu einem höllisch motivierenden Rogue-lite, das sich zu den besten Actionspielen des Jahres zählen darf.

So richtig überraschend kommt das nicht: Schon seit Dezember 2018 war Hades im Early Access spielbar und zeigte sich direkt in Topform. Auch wir konnten vorab schon gute 60 Stunden in das Spiel stecken, für den Test der fertigen Version kamen dann nochmal 80 Stunden hinzu. Zwar lässt sich die Hauptstory schon in deutlich weniger Zeit durchboxen, doch selbst dann gibt es noch so viel mehr zu tun: In unserem Test haben wir uns dutzende Male durch die griechische Unterwelt gemäht, zahllose Sagenwesen verkloppt, mit Göttern geschäkert, Helden verkuppelt und mit dreiköpfigen Höllenhunden gekuschelt. Ein tolles Erlebnis, das trotz aller Wiederholungen einfach nicht langweilig wird.

PC Games HIT-AWARD 9/10

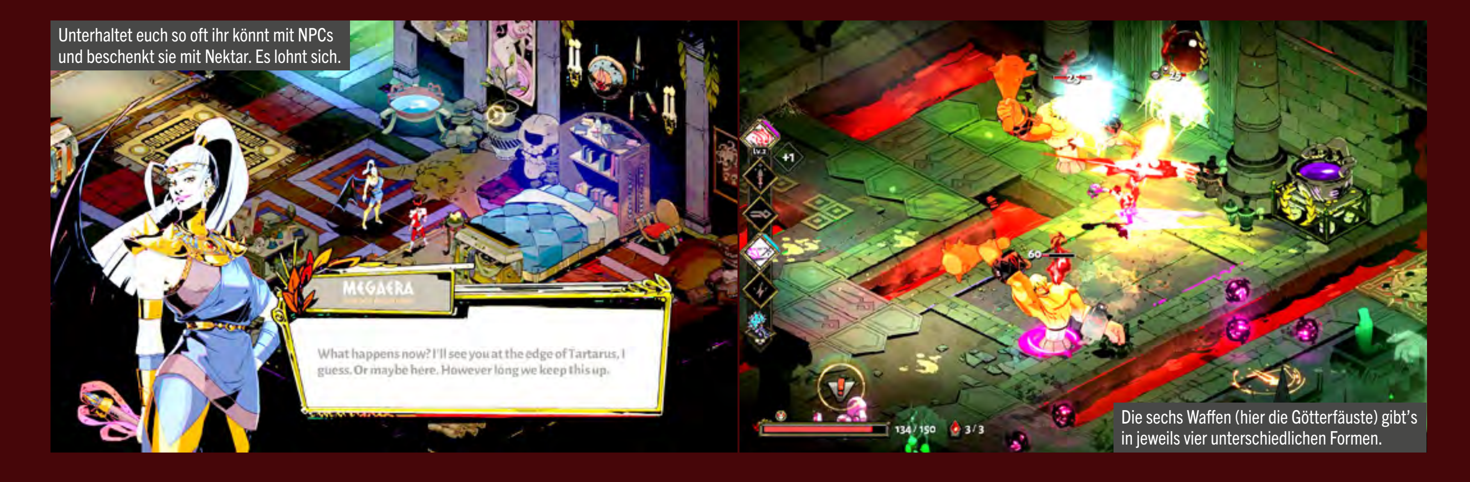
PC Games EDITORS' CHOICE

Genre: Action / Rogue-lite
Entwickler: Supergiant Games
Hersteller: Supergiant Games
Termin: 17. September 2020
Preis: ca. 21 Euro
USK: ab 12 Jahren

Ein Prinz kratzt die Kurve

Rebellische Phasen machen zwar die meisten von uns durch, doch Zagreus treibt das Ganze auf die Spitze. Schließlich ist er kein Geringerer als der Sohn von Totengott Hades, was ihn zum unsterblichen Prinzen der griechischen Unterwelt macht. Und von der hat er die Schnauze gestrichen voll. Fest entschlossen, das Totenreich endlich hinter sich zu lassen und seine verschollene Mutter zu finden, beginnt der lässige Göttling damit, sich aus den Tiefen des Hades hinauf ins Freie zu kämpfen. Raum für Raum, Stockwerk für Stockwerk, Hauptsache es geht aufwärts. Dabei scheitert er, immer und immer wieder – und liefert so die perfekte Struktur für ein motivierendes Rogue-lite, das nicht nur mit geschliffenem Gameplay, sondern auch mit seiner netten Story punktet.

Denn in Hades locken euch nicht nur dauerhafte Verbesserungen und zig freischaltbare Inhalte immer wieder zurück ins Spiel, das Abenteuer wird auch durch einen gelungenen Plot zusammengehalten, der sich nach und nach in unzähligen, kleinen Dialogen entfaltet. Trotz zig ernster Momente verkommt Hades dabei nie zur schwermütigen Trauershow, im Gegenteil: Meistens geht es aus-



Unterhaltet euch so oft ihr könnt mit NPCs und beschenkt sie mit Nektar. Es lohnt sich.

Die sechs Waffen (hier die Götterfäuste) gibt's in jeweils vier unterschiedlichen Formen.

gesprochen positiv und entspannt zu, eine Wohltat! Wer aber wirklich wissen will, was Zagreus' Mutter zugestoßen ist, welche Wahrheit sein Vater vor ihm verbirgt und was das erzählerisch clevere Schlusskapitel nach dem letzten Bosskampf zu bieten hat, muss Hades viele, viele Male durchspielen. Umso besser, dass ein erfolgreicher Durchgang oft schon in 30 bis 40 Minuten erledigt ist, außerdem wird in jedem Raum automatisch gespeichert. So liefert Hades hübsch portionierte Gameplay-Happen, die sich für längere Sitzungen genau so gut eignen wie für eine kleine Runde zwischendurch.



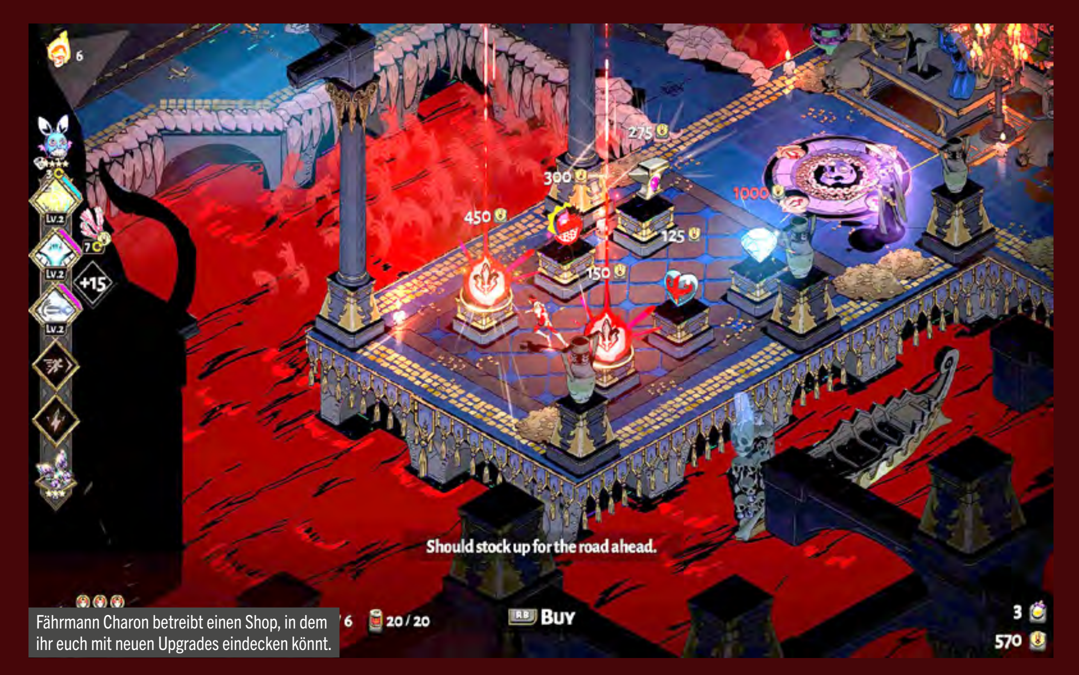
Nach jedem Tod kehrt ihr in Hades' Tempel zurück. Hier warten unzählige Dialoge auf euch.

Bloß raus aus der Unterwelt!
Hades ist simpel aufgebaut. Ihr beginnt jeden Durchgang auf der untersten Ebene Tartarus, die aus mehreren zufälligen Räumen voller Gegner besteht. Rätsel, freies Erkunden oder Plattformer-Einlagen gibt es nicht, in Hades dreht sich alles blitzschnelle Kämpfe. Habt ihr die Unterwelt-Viecher erfolgreich plattgemacht, geht es weiter zum nächsten Raum, bis ihr irgendwann einen Bossgegner erreicht. Liegt auch der am Boden, steigt ihr ins nächste Stockwerk rauf, wo ein neues Setting auf euch wartet, diesmal das von Lavaseen durchzogene Asphodel. Dort wiederholt sich das ganze Spielchen, nur eben mit neuen Gegnern und Zwischenbossen. Danach kommen nochmal zwei weitere Ebenen – und dann steht ihr auch schon dem Endboss gegenüber. Klingt eintönig? Ist es im Grunde auch! Tatsächlich könnte Hades gerade bei den Bosskämpfen, Gegnern und Schauplätzen deutlich mehr Abwechslung vertragen, hier liegt die größte Schwäche des Actionspiels. Doch das gleichen die Entwickler mit einem umfangreichen Upgradesystem ganz locker wieder aus.

Den Göttern sei Dank!
Es fängt schon bei der Waffenauswahl an. Vor jedem Durchgang schnappt ihr euch eine von sechs Hauptwaffen aus dem Regal, die es außerdem noch in vier unterschiedlichen Varianten gibt. Egal ob Schwert, Bogen, Speer, Wurfschild, Kampfhandschuh oder Fantasy-Knarre, jede Waffe erfordert einen unterschiedlichen Spielstil und setzt andere Schwerpunkte. Zagreus' Repertoire ist überschaubar, er kann einen Haupt- und Zweitangriff einsetzen, mit einer schnellen Dash-Bewegung ausweichen und mit einem magischen Geschoss macht er Gegnern auf Distanz die Hölle heiß.

Doch nun geht der Spaß erst richtig los: Unterwegs erbeutet Zagreus regelmäßig neue Upgrades, viele davon bekommt er von fröhlichen, griechischen Göttern in die Hand gedrückt. Von Zeus gibt's beispielsweise kräftige Kettenblitzeffekte, der flinke Hermes hat praktische Ausweichtalente im Gepäck

Bunt, schnell, effektreich: Die Action geht mit einem Gamepad hervorragend von der Hand.



Fährmann Charon betreibt einen Shop, in dem ihr euch mit neuen Upgrades eindecken könnt.

und Kriegsgott Ares verstärkt unsere Angriffe mit mächtigen Schadenszaubern. Demeter verpasst uns mörderische Eis-Effekte, Aphrodite hat Schwächungszauber dabei und Athene pimpt unsere Defensive mit nützlichen Schildverbesserungen. Und das ist nur eine winzige Auswahl der unzähligen Upgrades, aus denen wir uns in jedem Spieldurchgang einen mächtigen Build zusammenstellen. Jede Götterkraft lässt sich noch in Rangstufe und Level aufwerten, außerdem gibt es besonders starke Duo-Effekte und Synergien, die aus Zagreus eine wahre Kampfmaschine machen.

Wer klug vorgeht, steht dem Endboss mit einem Helden gegenüber, der Geschosse lässig abprallen lässt, der sich mit jedem Schwerthieb heilt und dabei Zauber entfesselt, die selbst dickste Brocken in Rekordzeit wegputzen! Besonders cool: Pro Run kommen noch mehrere Upgrades hinzu, die das Verhalten der Waffe komplett umkrempeln. Da wird der Wurfspeer plötzlich zur explodierenden Lanze, das Schwert schleudert magische Energiewellen und die Knarre mutiert mal eben zum Raketenwerfer oder feuert plötzlich fünf Granaten auf einen Schlag ab.

Egal womit man gerade kämpft, Hades spielt sich durchweg klasse und flüssig. Mit etwas Übung dashen wir rasend schnell durch die kleinen Arenen, während wir die Feinde punktgenau an die Wand klatschen, Geschossen ausweichen und Fallen umgehen. Gerade auf höheren Herausforderungsstufen, in denen die Gegner und Bosse mehr Tricks auf Lager haben, sind zwar erstklassige Reflexe nötig, aber dafür wird die Action auch nach vielen Stunden nicht langweilig. Und für alle jene, die einfach nur die Story genießen und stressfrei durchkommen möchten, gibt es im Optionsmenü noch ein nettes Extra: Wer hier den Götter-Modus aktiviert, hat mit den Gegnern leichtes Spiel, da Zagreus dann bei jedem Ableben stärker wird.

Stilvoll durch die Unterwelt

Hades spielt sich aber nicht nur klasse, es sieht auch so aus: Der Comicstil aus der isometrischen Ansicht glänzt mit vielen Details, weichen Animationen und hübschen Effekten. Hier und da leidet zwar auch mal die Übersicht, insbesondere wenn gegen Ende eines Runs viele Zauber gleichzeitig über den Bildschirm prasseln, doch meistens hat man alles gut im Blick. Der Sound steht der Optik in nichts nach, denn typisch für Supergiant Games ist auch die Musikbegleitung ein Volltreffer: Hades wird von einem großartigen Soundtrack untermalt, der das Geschehen stimmungsvoll untermalt und gut auf das Spieltempo abgestimmt wurde, ohne uns auf die Nerven zu gehen.

Tot, aber glücklich

Egal ob man den letzten Boss knackt oder doch mal wieder den Löffel abgibt: Am Ende landet der stoische Zagreus immer wieder im Tempel seines Vaters Hades, der ihn mit einem höhnischen Kommentar empfängt. Doch bevor man sich gleich in den nächsten Fluchtversuch stürzt, sollte man die Verschnaufpause nutzen, denn auch zu Hause gibt's viel zu tun! Zum Beispiel wohnen im Tempel noch andere Charaktere, die Zagreus Mut machen und ihn bei



Mit clever kombinierten Fähigkeiten wird Zagreus ungeheuer mächtig. Hier decken wir die Gegner mit Kettenblitzen ein.



Jeder Gott bietet uns drei Verbesserungen an. Wir wählen das Upgrade, das zu uns passt.

seinem Plan unterstützen. Egal ob man mit Nyx, Thanatos oder einem fröhlichen Skelett mit dem Hang zur Selbstzerstörung plaudert: Die Gespräche sind knackig geschrieben, erstklassig (auf Englisch) vertont und scheinen einfach kein Ende zu nehmen! Selbst nach hundert Spielstunden haben viele Figuren noch frische Kommentare auf Lager und sorgen dafür, dass sie uns mit der Zeit richtig ans Herz wachsen. Die meisten Charaktere können wir außerdem mit Nektar und Ambrosia beliefern, dadurch verbessert sich ihre Beziehung zu Zagreus, bis sie ihn irgendwann um kleine Gefallen bitten oder ihm Andenken hinterlassen, die ihm mächtige Boni verpassen. Auch hier gehen Story und Gameplay Hand in Hand.

Es gibt viel zu tun

Aber nicht nur die Bewohner solltet ihr regelmäßig abklappern, auch der Tempel selbst braucht eure Aufmerksamkeit: Mit gesammelten Edelsteinen marschiert ihr zum Baumeister und schaltet dort dauerhafte Upgrades frei, beispielsweise neue Levelelemente wie Schatzkisten, Portale oder mit Gold gefüllte Krüge, die einem dann in künftigen Runs begegnen können. Außerdem dürfen wir Hades' Totentempel nach und nach mit massenhaft Verzierungselementen schmücken, vieles davon ist reine Dekoration, anderes dagegen kann auch spielerische Vorteile bringen.

Vor allem in den ersten Stunden wichtig: Der Spiegel der Nacht, denn hier aktiviert ihr dauerhafte Vorteile, die noch dazu in zwei Ausführungen vorliegen, das lädt zum Experimentieren ein. Waffen lassen sich ebenfalls in mehreren Rängen aufleveln, beim Händler tauscht man überschüssige Schätze ein und wer unterwegs (per Minispiel) ein paar Fische fängt, darf die Beute direkt beim Koch abliefern, der Zagreus dann mit weiteren Materialien belohnt. Und damit das Spiel nicht zu leicht wird, darf man sich vor jedem Run auch neue Modifikatoren hinzuschalten, zum Beispiel größere Gegnergruppen, verringerte Heilung, stärkere Bosse oder ein Zeitlimit, das euch mächtig auf Trab halten wird. All diese Effekte sorgen zwar für eine deutlich größere Herausforderung, werfen aber auch neue Belohnungen ab, die ihr dann wieder in den Tempelausbau und in Waffenverbesserungen stecken könnt.

So bleibt Hades mit seinen ständigen Wiederholungen zwar einerseits unglaublich einförmig, andererseits sorgen die unzähligen Story-Häppchen, die immer neuen Upgrade-Kombinationen und die freischaltbaren Inhalte auch für eine ungeheure Motivation. Dass man damit Dutzende Stunden und mehr zubringen kann, ohne sich zu langweilen, spricht eine deutliche Sprache: Hades ist ein herausragendes Rogue-lite geworden und darf sich einem Atemzug mit den besten des Genres nennen.

Hades ist für PC und Nintendo Switch erhältlich. In einem zukünftigen Update wird es ein Cross-Save-Feature geben, mit dem ihr Spielstände zwischen PC und Switch tauschen könnt. ❑

MEINE MEINUNG

Felix Schütz



„Schickt Hilfe! Hades lässt mich nicht mehr los."

Einfach klasse, was Supergiant Games hier geschaffen hat: Hades liefert vom ersten Augenblick an großartige Unterhaltung, die sich sowohl an Gelegenheitsspieler wie auch an Action-Profis richtet. Egal ob ich mit den sympathischen Charakteren launige Gespräche führe, mich wunderbar flüssig durch die Monsterhorden kloppe, mächtige Skill-Kombinationen entdecke oder einfach nur den gelungenen Stil genieße: Hades liefert massig Spielspaß pro Minute und ist damit auch wunderbar für kurze Sessions geeignet, was mir sehr entgegen kommt. Mein einziger wirklicher Kritikpunkt ist der Mangel an Abwechslung: Mehr Boss-Variationen, mehr Zufallsbegegnungen und unterschiedlichere Settings hätten Hades sicherlich gut getan. Auch aus der Story hätte man – gerade gegen Ende – vielleicht noch mehr machen können. Abgesehen davon bin ich aber mehr als zufrieden: Hades ist ein echtes Action-Highlight geworden, eines der besten Rogue-likes auf dem Markt – und für mich einer *der* Top-Titel dieses Jahres.

PRO UND CONTRA

- ➕ Flüssige, griffige Action
- ➕ Durchweg liebenswerte Charaktere
- ➕ Nette Story mit massenhaft Dialogen
- ➕ Motivierende Upgrades
- ➕ Stimmungsvolles Unterwelt-Setting
- ➕ Klasse Musikuntermalung
- ➕ Sechs unterschiedliche Waffen
- ➕ Viel optionales Zeug freizuschalten
- ➕ Fordernd, aber nicht zu schwer
- ➕ Wenig Leerlauf
- ➕ Götter-Modus für Einsteiger
- ➕ Viel Spiel fürs Geld
- ➖ Auf Dauer wenig Abwechslung
- ➖ Wenig Bosskämpfe und kaum Überraschungen zwischendurch
- ➖ Story endet etwas unspektakulär
- ➖ Gelegentlich unübersichtlich



Symbole über den Pforten verraten, welches Upgrade uns im nächsten Raum erwartet.

Die wenigen Bosse können wir später in verstärkter Form bekämpfen – wenn wir das wollen.



Genre: Handelssimulation
Entwickler: Gaming Minds
Hersteller: Kalypso Media
Termin: 25. September 2020
Preis: ca. 50 Euro
USK: ab 6 Jahren

Port Royale 4

Von: Judith Carl & Philipp Sattler

Im vierten Teil der Handelssimulation sind wir erneut auf den Gewässern der neuen Welt unterwegs. Wir sagen euch, ob das Spiel unsere Herzen im Sturm erobert oder eher sang- und klanglos untergeht.

Port Royale versetzt uns ins 17. Jahrhundert in die kolonialisierte Karibik. Dort sollen wir als frisch gebackener Gouverneur unsere Siedlungen zu Reichtum und Ruhm führen und unsere Vormachtstellung gegenüber anderen Kolonialmächten beweisen, die alle ein Stück vom Kuchen abhaben wollen.

Beginnen können wir unsere Karibikkreuzfahrt mit einem sehr, sehr ausführlichen Tutorial. Da lernen wir zwar einiges, es ist aber auch ganz schön schleppend. Die humorvollen Sprüche unseres Lehrmeisters sind abgedroschen wie altes Seemannsgarn und weiterklicken können wir viele der Texte auch nicht. Selbst wenn wir eine Aufgabe drei Mal so schnell erledigt haben, wie unser Instrukteur sie erklärt – wir müssen warten, bis der Herr fertig ist. Das Tutorial ist allerdings freiwillig. Wer also keine Lust auf Erklärungen hat, kann sich auch gleich mutig ins Spiel stürzen: entweder im freien Modus oder in der Kampagne. Während wir in ersterem unsere Spielziele selbst auswählen und entweder um den großen Reichtum oder militärische Erfolge kämpfen, erhalten wir in der Kampagne immer wieder neue Quests, die es zu erledigen gilt.

Egal für welche Variante wir uns entscheiden, zu Beginn wählen wir immer aus vier verschiedenen Figuren mit unterschiedlichen Vor- und Nachteilen für Militär oder Handel aus. Die Charaktere sind alle wunderbar detailliert und liebevoll gestaltet. Des Weiteren wählen wir im freien Modus eines von vier Herkunftsländern: Spanien, England, Frankreich oder die Niederlande. In der Kampagne ist unsere Nation hingegen festgeschrieben: Es gibt jeweils ein Kapitel zu jedem der vier Länder.

Haben wir uns für einen Charakter und eine Nation entschieden, gelangen wir direkt auf die isometrische Karte der Karibik. Dort besitzen wir als Kolonialherr einige Städtchen, die wir mit verschiedenen Waren versorgen müssen, damit die Bewohner zufrieden sind. Gleichzeitig gilt es aber auch, auf unsere Finanzen zu achten: Kaufen wir viele teure Waren auf einmal ein, ohne zwischendurch Gewinn zu erzielen, sind wir schneller pleite, als



Unser Vizekönig – in dem Fall der Kolonialherr von Spanien – hat immer etwas für uns zu tun.



Schiffe und ihre Fracht sind das Herz dieser Handelssimulation und der Weg zum schnelle Geld – oder zur schnellen Pleite.

wir Rettungsschirm sagen können. Zur Wahl stehen alle möglichen Güter, von Getreide bis hin zu feinem Gebäck, die in verschiedenen Betrieben hergestellt werden können. Dadurch erhöht sich nach und nach die Warenvielfalt in unseren Städten. Allerdings ist nicht jeder Standort für jede Produktionsstätte geeignet. Warum sich Holz zum Beispiel nur auf wenigen Inseln abbauen lässt, obwohl überall Bäume wachsen, weiß der Geier, aber es ist so.

Um die Waren dorthin zu bringen, wo sie gebraucht werden, steuern wir die meiste Zeit mit Schiffen über die karibischen Gewässer. Merkt euch das gut, denn eigentlich machen wir in diesem Spiel nichts anderes! Wir fahren schier ununterbrochen über den Ozean und das meist nicht besonders schnell. Allerdings sieht die Karibikatmosphäre und das glitzernde, türkisfarbene Wasser dabei zumindest traumhaft nach Urlaub aus, begleitet von einem authentischen Piraten-Soundtrack. So tingeln wir mit unseren Barken und Schaluppen zwischen verschiedenen Orten hin und her und versuchen Waren billig einzukaufen und wieder teuer zu verkaufen – Angebot und Nachfrage eben.



Ein Sternchen neben einer Ortschaft zeigt an, dass hier ein Auftrag auf uns wartet, den wir annehmen oder ablehnen können.

Raus aus der Schuldenfalle

Apropos Angebot und Nachfrage: Wie funktioniert eigentlich das Wirtschaftssystem in Port Royale? In jeder Stadt können wir im ausführlichen Handelsmenü sehen, welche Waren kaum, ausreichend oder in rauen Mengen vorhanden sind – das zeigen uns rote oder grüne Balken an. Am besten ist es, Güter dann einzukaufen, wenn ein Überschuss besteht, wenn also mehrere grüne Balken daneben abgebildet werden. Dann sind sie deutlich billiger. Umgekehrt ist es klug, eine Ware dort zu verkaufen, wo sie rar ist und daher dringend gebraucht wird. Das kennt man so aus zahlreichen Handelssimulationen, und so funktioniert es auch hier. Doch auch für Genreneulinge geht das System nach kurzer Zeit in Fleisch und Blut über. Was den Aufbau und die Handhabung des Menüs betrifft, gibt es aber einiges an Aufholbedarf: Permanent scrollen wir uns durch die ewiglange Liste verschiedener Waren und definieren per Regler, wie viel wie wovon haben möchten. Blöderweise ist der Regler aber sehr klein und lässt sich nur mit Mühe genau auf die gewünschte Menge einstellen. Das ist dann nicht nur langatmig und umständlich, sondern wirkt auch ziemlich veraltet und stellt ein gutes Beispiel für die etwas unzeitgemäßen Interfaces im Spiel dar. Die Menüs in Port Royale 4 erinnern nämlich stark an ältere Titel wie Anno 1503, das auch schon stolze 18 Jahre auf dem Buckel hat. Damals hat man solche Unzulänglichkeiten vielleicht noch toleriert, heute weiß man aber, dass es besser geht.

Um überhaupt handeln zu können, müssen unsere Schiffe erst einmal in den Hafen einer Stadt einfahren. Dabei zeigt sich noch eine Schwäche von Port Royale 4: Die Wegfindung unserer Flotte ist oftmals ziemlich seltsam. Teilweise steht das Schiff schon unmittelbar neben dem Hafen, das Handelsmenü lässt sich aber noch immer nicht aufrufen. Klicken wir dann noch einmal auf die Anlegestelle, um unser Schiff nah genug ran zu schicken, lenkt es in Zeitlupe noch einmal um den kompletten Hafen herum, als hätte der Kapitän zu viel Rum erwischt. Von der neuen Position aus gelingt der Handel dann



In den rundenbasierten Seeschlachten machen wir abwechselnd Züge auf einem Spielbrett und versuchen, die Gegner zuerst zu versenken.



Auf hoher See dreht sich alles um die richtige Route. In diesem Menü können wir unsere Handelswege optimieren.

plötzlich – sehr undurchsichtig und umständlich.

Eine Seefahrt, die ist lustig …

Eigentlich sollten die Transaktionen im Spiel am besten funktionieren, wenn man auf automatisierte Handelsrouten zurückgreift. Diese lassen sich in einem speziellen Menü selber erstellen und anpassen. Wir sagen gezielt „eigentlich“, denn hundertprozentig klappt der automatische Handel nicht. Um eine Route zu erstellen, wählen wir verschiedene Städte aus, die angefahren werden sollen. Die Strecke unseres Schiffes wird uns dann auf der Karte als virtuelle Linie angezeigt. Dann entscheiden wir noch, welche Waren wir an- oder verkaufen wollen und los geht die wilde Fahrt. Klingt simpel? Ist es auf den ersten Blick auch und die Finanzen fließen am Anfang extrem gut. Am Anfang! Denn schon nach wenigen Spielstunden ist man permanent pleite und nur in den Miesen. Warum das passiert, ist zum Teil schwer zu erkennen. Es könnte sein, dass unsere freigiebige KI einfach zu viel Geld aus dem Fenster wirft oder auch, dass die Erhaltungskosten der Schiffe zu hoch sind – an dieser Stelle wären mehr Tipps seitens des Spiels, beispielsweise in Form eines virtuellen Finanzberaters hilfreich. Selber rauszufinden, warum es mit dem Geld mal wieder nicht rund läuft, ist zwar möglich, aber oftmals mühselig und sehr zeitaufwendig.

Neben den Waren, die gehandelt werden sollen, müssen wir bei unseren Routen auch noch auf den Seeweg unserer Schiffe achten. Wenn wir einen Kurs anlegen, wird uns auf der Karte die Windrichtung angezeigt, ebenso wie Gebiete mit Stürmen oder Flauten. Passiert unser Schiff eine windstille Region oder schwimmt gegen den Strom, kommt es langsamer voran. Gelangen wir in ein gefährliches Gebiet, kann unser Boot wiederum Schäden davontragen und muss im nächsten Hafen repariert werden. Das kostet uns dann sowohl Zeit als auch Geld. Neben der Handelsroute wird uns die ungefähre Dauer der Strecke angezeigt. Diese verändert sich, sobald wir den Seeweg anpassen. Es steht uns also frei, ein wenig zu experimentieren, indem wir die Linie hin- und herziehen und damit versuchen, die Fahrtzeit zu minimieren. Das macht alles realistischer, die Steuerung ist aber so frustrierend, als müsste man mit einer Hakenhand die Ankerleine einholen: Beim Klicken reagiert die Handelsroute oft nicht und man braucht sehr, sehr viel Geduld, bis man die virtuelle Linie so in Form gezogen hat, wie man es sich wünscht.

Willkommen in Tortuga!

Neben dem Handel gehört aber auch der Aufbau von Städten zu unseren Aufgaben. Zuerst können wir nur in unserem Heimathafen nach Herzenslust bauen. Dazu gehören sowohl Produktionsstätten, von Obstfarmen bis hin zu Tabakplantagen, als auch Siedlungsgebäude. Zum einen können wir neue Wohnhäuser aufstellen, zum anderen gesellschaftliche Institutionen wie Kirchen oder Wirtshäuser errichten, die die Zufriedenheit der Bewohner steigern. Diese hängt nämlich nicht nur vom Warenangebot, sondern auch von der Wohnsituation in ihrer Heimat ab. Der Sinn der einzelnen Einrichtungen erschließt sich allerdings nicht auf den ersten Blick und es bedarf einiger Zeit, bis wir genau wissen, welchen Effekt die einzelnen Bauten haben. Auch lässt sich optisch nicht so gut unterscheiden, welche Produktionsstätten und Institutionen wir in unserer Stadt schon gebaut haben. Im Vergleich zu Genreperlen wie Anno fehlt da oft der Überblick. Ebenso verhält es sich mit dem Wohnraum und den



Die Karibik bietet uns malerische, kleine Städtchen und Traumstrände mit tiefblauem Wasser.



Dieser alte Seebär ist unser Lehrer in den Tutorials. Wir können ihn aber auch im Spiel anklicken – manchmal hat er Tipps für uns.

In den verschiedenen Städten können wir eine Vielzahl von Waren an- und verkaufen, am besten zum idealen Preis.

möglichen Arbeitsplätzen in einem Ort. All das steht auch wieder irgendwo in einem der tausend Menüs versteckt, ist aber intuitiv kaum zu finden – wie so vieles im Spiel.

In einem anderen Ort als unserer Heimatstadt können wir übrigens nur dann bauen, wenn wir die Rechte beim König erworben haben. Dazu müssen wir einige Voraussetzungen erfüllen und ein paar Goldmünzen abdrücken. Erst dann dürfen wir auch dort Produktionsstätten errichten. Um Wohn- und Gemeinschaftsgebäude hochzuziehen, brauchen wir sogar noch eine weitere Berechtigung zur Stadtverwaltung: wirtschaftlich ziemlich realistisch gehalten.

Die Siedlungen sind optisch niedlich und detailgetreu gestaltet – etwas mehr Abwechslung fürs Auge wäre bei verschiedenen Städten allerdings schön gewesen. Trotzdem sorgen die Gebäude für eine romantische, maritime Stimmung, die extrem Lust auf Urlaub am Meer macht.

Ahoi Matrose!

Je nachdem, aus welcher Nation wir stammen, haben wir einen anderen Vizekönig, der uns mit Rat und Tat zur Seite steht. In erster Linie kommandiert er uns aber herum und gibt uns Aufgaben, die wir für ihn erfüllen sollen. So müssen wir auf Befehl bestimmte Güter zu seiner Hauptstadt liefern, Arbeiter von A nach B bringen oder bestimmte Produktionsstätten bauen. Genauso verhält es sich mit anderen Städten: Ein Sternchen neben einem Ort zeigt uns an, dass dort ein Handelsauftrag zu erfüllen oder ein Abenteuer zu bestreiten ist. Bei letzterem müssen wir zum Beispiel eine schiffbrüchige Person irgendwo auf der Karte finden. Das ist allerdings oft nervig, da einem die richtige Stelle für die Quest nur grob genannt wird. Genau angezeigt wird sie erst, wenn wir mit dem Schiff direkt dran vorbei tuckern. Das hat oft endlose Suchaktionen quer über den Ozean zur Folge. Während unsere Flotte meist sehr langsam ist und ewig für eine Strecke braucht, sind unsere Aufträge außerdem oft nur kurz gültig. Ehe man sich versieht, sind sie schon wieder abgelaufen.

Das kann für Frust sorgen, gehört aber zum Teil der Herausforderung. Hat man jedoch eine Aufgabe in der vorgegebenen Zeit erledigt, winken uns dafür Ruhmpunkte, die wir für sogenannte Konzessionen ausgeben: Unser Vizekönig erlaubt uns dann zum Beispiel, neue Produktionsstätten zu errichten oder größere Schiffe zu bauen.

Doch wir sind natürlich nicht alleine auf den Gewässern der Karibik unterwegs. Wie bereits erwähnt, gibt es vier verschiedene Nationen, die um die Vorherrschaft in der Neuen Welt kämpfen. Mit deren Vizekönigen – weibliche Herrscherinnen gibt es natürlich nicht, wäre ja auch absurd! – können wir handeln oder munter Krieg führen. Aber nicht nur die Schiffe verfeindeter Mächte stellen eine Gefahr für unsere Flotte da, die Meere der Karibik wimmeln zudem von Piraten.

Klinkt aus Piraten, Yoho!

Natürlich dürfen in einem Karibikabenteuer waschechte Seeschlachten nicht fehlen und da wagt sich das Entwicklerstudio Gaming Minds diesmal in neue Gewässer vor: Die Auseinandersetzungen mit gegnerischen Flotten werden nun nicht mehr hektisch in Echtzeit, sondern rundenbasiert ausgetragen. Unsere Schiffe haben eine gewisse Anzahl an Bewegungspunkten, mit denen wir über ein Raster ziehen. Haben wir ein anderes Schiff erreicht, können wir es mit Kanonen beschießen, bis seine „Lebensanzeige“ auf null fällt. Des Weiteren lassen sich verschiedene Manöver einsetzen, die entweder stärkere Angriffe ermöglichen oder uns andere Vorteile im Kampf gewähren. Im Laufe des Spiels erhalten wir neue, mächtigere Taktiken – als Belohnung für erfüllte Aufträge.

Die Idee, Seeschlachten nicht mehr in Echtzeit als winziges Klickfeuerwerk zu gestalten, ist gut gelungen und funktioniert super. Gerade am Anfang gestalten sich die Kämpfe allerdings ziemlich schwierig: Die Gegner versenken unsere Schiffe noch mit Leichtigkeit. Das muss aber nichts Schlimmes sein und kann auch den Ehrgeiz wecken, beim nächsten Mal den Kontrahenten zu den Fischen zu schicken. Leider handelt es sich bei den Kämpfen nur um einen sehr, sehr kleinen Aspekt des Spiels, der weniger relevant ist, als man am Anfang erwarten würde: Gefühlt kommt man die ersten 20 Spielstunden ohne eine einzige Seeschlacht aus.

Insgesamt ist Port Royale 4 eher auf dem Spannungslevel von einem Volkswirtschafts-Kurs, bei dem man sich die Vorlesung allerdings mit einem Schluck Rum versüßt hat. Langweilig ist die Simulation nämlich auf keinen Fall: Sobald man sich an das langsame Spieltempo gewöhnt hat, packt einen doch der Ehrgeiz und man wird zu einem knallharten Geldhai. Obwohl das Handelssystem von Angebot und Nachfrage extrem logisch ist, gibt es immer wieder Spielelemente, die weniger gut zu durchschauen sind. Warum fällt der Etat plötzlich auf einen Schlag total in den Keller, obwohl sich an der Handelsroute nichts geändert hat? Warum haben wir dauernd zu wenig Wohnraum, obwohl wir eine Siedlung nach der anderen bauen? Warum steigt die Zahl der Arbeitskräfte nicht an, obwohl wir gerade extra Matrosen in die Heimatstadt gekarrt haben? Auf all das gibt es sicher gute Antworten, wir müssen sie aber erst finden. Port Royale 4 ist eher etwas für Zahlenliebhaber, die schon beim Anblick einer Exceltabelle leuchtende Augen bekommen. Alle, denen bei so schönen Wörtern wie Wertpapierhandelsbogen nicht das Herz aufgeht, werden beim Anblick der vielen Listen und Daten eher die Segel streichen. ❑

MEINE MEINUNG

Judith Carl



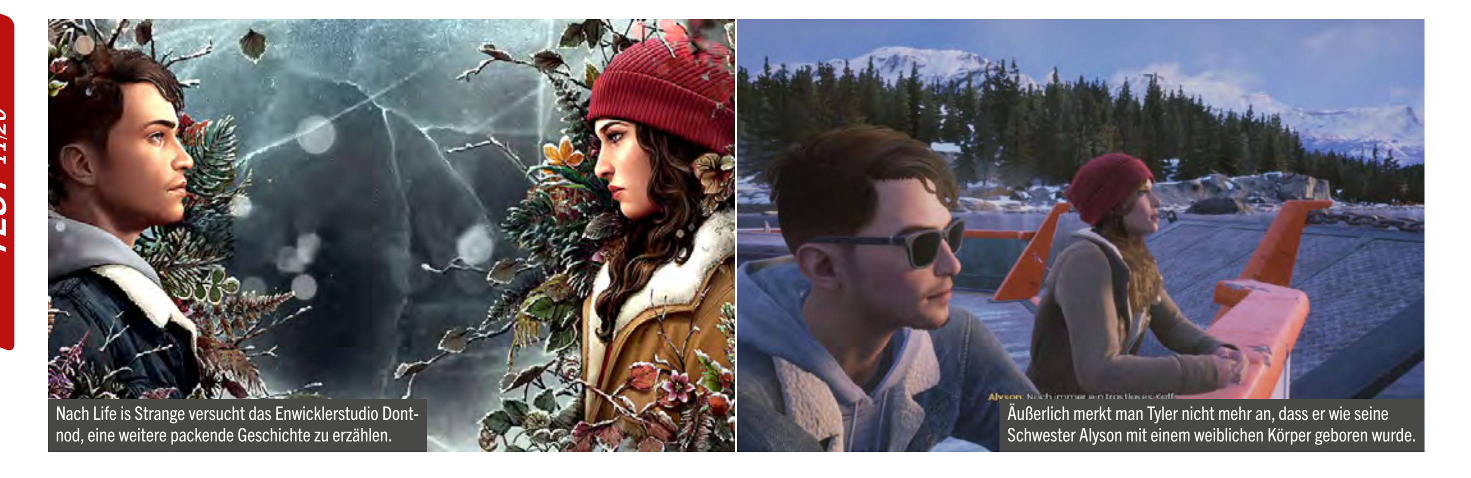
„Port Royale 4 ist der Bob Ross unter den Simulationsspielen.“

Dieses Spiel hat etwas von The Joy of Painting oder von der Eisenbahnromantik, die nachts im TV in Endlosschleife läuft: Es ist zwar charmant, aber es passiert absolut nichts und man sieht stundenlang Schiffen beim Herumfahren zu. Wenn Fluch der Karibik eine mächtige Galeere ist, dann ist Port Royale 4 ein Tretboot. Zugegeben, das Spielprinzip ist entspannend, wie es so vor sich hinplätschert, es hat mich aber auch ein bisschen in den Schlaf gelullt. Das Herz der Handelssimulation, das Wirtschaftssystem, fand ich mit einem sinnvollen Verhältnis von Angebot und Nachfrage richtig gut durchdacht, andere Sachen waren hingegen umständlich und intransparent. Ich war eigentlich permanent nur in den Mieсен. Nichts, was man als Ex-Studentin nicht kennt, Spaß sieht aber anders aus. Gleichzeitig fad und schwer zu meistern? Irgendwas passt das für mich einfach nicht. Man kann dem Spiel zu Gute halten, dass es zumindest Ehrgeiz weckt: Man will es dann doch irgendwie schaffen, nicht schon wieder tief in den roten Zahlen zu stecken. Das konnte mich einige Stunden fesseln. Insgesamt war es für mich eine nette Berieslung und der florierende Handel macht durchaus Spaß, so richtig vom Hocker reißt mich Port Royale 4 aber auch nach mehreren Versuchen nicht – das Ruder konnten weder Gold, noch Piraten, noch Seeschlachten ganz herumreißen.

PRO UND CONTRA

- ➕ Gut durchdachtes Wirtschaftssystem
- ➕ Umfangreiche Kampagnen
- ➕ Romantische Karibikatmosphäre
- ➕ Rundenbasierte Seeschlachten
- ➕ Ausführliches Tutorial …
- ➖ … aber leider langweilig gemacht
- ➖ Veraltete Menübildschirme
- ➖ Hakelige Regler in allen Menüs
- ➖ Kaum Action und endlose Seewege
- ➖ Komplizierte Wegfindung der Schiffe
- ➖ Spielprinzip teils unübersichtlich





Nach Life is Strange versucht das Enwicklerstudio Dontnod, eine weitere packende Geschichte zu erzählen.

Äußerlich merkt man Tyler nicht mehr an, dass er wie seine Schwester Alyson mit einem weiblichen Körper geboren wurde.

Von: Alexander Bernhardt & Philipp Sattler

Tell Me Why

Mit einer Transgender-Person als Protagonisten wagt sich Dontnod Entertainment an ein unterrepräsentiertes Thema in der Gamingwelt heran und verpacken es erfolgreich in ein Familiendrama.

Life is Strange schlug 2015 ein wie eine Bombe. Das Teenager-Drama rund um Max Caulfield und deren beste Freundin Chloe wurde überschüttet mit Preisen. Schon damals thematisierte Dontnod Entertainment einige „Tabuthemen" wie zum Beispiel Suizid bei Minderjährigen. Ein weiteres, bis dato selten dargestelltes Thema war die Liebesbeziehung zwischen zwei Frauen, Max und Chloe. In Life is Strange wird das Thema rund um die LGBTQ-Community (Lesbian, Gay, Bi, Transgender und Queer) jedoch nur sehr dezent gezeigt. In Dontnods neuestem Titel stehen die Sexualität und das Geschlecht des Protagonisten eindeutig mehr im Vordergrund.

Tell Me Why handelt von dem 21 Jahre alten Zwillingspaar Alyson und Tyler, das sich nach zehn Jahren Trennung in seinem Heimatdorf in Alaska wieder begegnen. Tyler tötete als Kind in Notwehr seine Mutter, woraufhin er ins Jugendgefängnis musste. Jetzt treffen sich die Geschwister wieder, um das Haus ihrer Kindheit zu verkaufen. Dabei decken sie Geheimnisse aus der Vergangenheit auf.

Tyler muss gleichzeitig mit den Kommentaren der Dorfbewohner klarkommen, denn er ist ein Transmann. Also ein Mann, geboren in einem weiblichen Körper. Mittlerweile fühlt er sich nicht nur wie ein Mann, sondern hat auch ein männliches Erscheinungsbild. Viele wissen aber nicht, wie sie damit umgehen sollen.

Alles beim Alten, nur anders

Typisch für die Spiele von Dontnod erscheint auch Tell Me Why im Episodenformat. Mit knapp 3 Stunden pro Episode ist das Game relativ schnell durchgespielt. Die erste Episode wurde Ende August veröffentlicht, die dritte und auch schon finale Episode nur zwei Wochen später. Damit haben die Entwickler auf den Wunsch der Fans reagiert, die Episoden in kürzeren Abständen zu veröffentlichen.

Genre: Story-Adventure
Entwickler: Dontnod
Hersteller: Xbox Game Studios
Termin: 10. September 2020
Preis: ca. 30 Euro
USK: ab 12 Jahren

Die Erinnerungen der Geschwister werden mit schimmernden Figuren dargestellt.

Spielerisch hält sich Tell Me Why ebenfalls an die Vorbilder des Life is Strange-Franchise oder auch der Telltale Games-Spiele. Wir schauen uns in kleinen Arealen die Umgebung an und lesen herumliegende Briefe, Plakate und so weiter. Ab und zu müssen Rätsel gelöst werden, die jedoch kaum eine Herausforderung darstellen. Wer darauf verzichten will, kann die verschlossenen Türen oder Boxen zudem auch einfach auftreten und damit die Rätsel überspringen. Wo Max in Life is Strange die Zeit zurückdrehen konnte, sind Alyson und Tyler in der Lage, gedanklich zu kommunizieren. Noch dazu können sie durch bestimmte Reize wie Gerüche oder Geräusche ihre Erinnerungen verbildlichen. Im Spiel werden diese Erinnerungsfetzen durch schimmernde Figuren dargestellt, die nur vom Geschwisterpaar gesehen werden können. Das Problem dabei: Manchmal erinnern sich Menschen unterschiedlich an dasselbe Ereignis. Das ist bei Tell Me Why nicht anders. So stehen wir oft vor der Entscheidung, ob wir Alysons oder Tylers Gedächtnis glauben.

Apropos Entscheidungen: Auch hier bleibt das Spiel seinem Genre treu. Immer wieder stehen wir vor Dialogentscheidungen, die den Verlauf der Geschichte ändern. Leider unterscheidet sich das Spiel auch dabei nicht von Life is Strange: Die Entscheidungsvielfalt wird oft nur vorgegaukelt und bei den meisten Unterhaltungsoptionen ändern sich lediglich ein oder zwei Sätze. Der weitere Verlauf der Story wird hingegen kaum beeinflusst. Erst am Schluss der dritten Episode werden die Entscheidungsmöglichkeiten wirklich tragend und ermöglichen verschiedene Enden.

Nahbar, glaubwürdig, aber anfangs langweilig

Die erste Episode von Tell Me Why kann man mit dem ersten Akt eines Films vergleichen. Die Charaktere werden vorgestellt, die Welt gezeigt und die Vorgeschichte erzählt. Dabei sollte bei einem Episodenformat aber besser die Struktur wie bei einer Serie genutzt werden. Auch da gibt es innerhalb einer Episode einen Spannungsbogen, der sich erst aufbauen muss. Aber jedes Ende einer Folge sollte einen Höhepunkt haben, damit man am Ball bleibt. Der Höhepunkt der ersten Episode in kann jedoch nur bedingt überzeugen und ist zudem bloß eine einfache Rückblende. Vorher ist das Spiel zu sehr damit beschäftigt, den Spieler an Tylers Charakter und dessen Umgang mit seinem Geschlecht heranzuführen. Dadurch wird nicht nur die eigentliche Geschichte anfangs zu sehr in den Hintergrund gerückt, unsere zweite Protagonistin, Alyson, bleibt auch lange sehr blass. Erst in der zweiten und vor allem in der dritten Episode gewinnt sie an Tiefgang. Gleichzeitig muss aber gesagt werden, dass Tyler dafür schon sehr schnell als Figur funktioniert.

Da davon auszugehen ist, dass sich manche Spieler nie mit dem Transgender-Thema auseinandergesetzt haben, ist es wichtig, ent-



Der alte Sam trifft Tyler gerade das erste Mal seit der Transition.



Das Märchenbuch ist nicht nur vollgepackt mit netten Geschichten, sondern auch noch liebevoll gestaltet worden.

sprechende Rollen glaubwürdig, aber auch nahbar zu gestalten. Um das zu erreichen, arbeitete Dontnod mit vielen Menschen aus der LGBTQ-Community sowie der Organisation GLAAD zusammen. Auch der Sprecher von Tyler, August Black, sieht sich selbst als Transmann und hat die Dialoge mitgestaltet. Dontnod hat hier definitiv seine Hausaufgaben gemacht, was man im fertigen Spiel deutlich merkt. Auch die Reaktionen der Dorfbewohner auf Tylers neues Aussehen sind sehr gut geschrieben.

Der alte Seefahrer Sam sagt beispielsweise beim ersten Treffen, er hätte nicht gewusst, dass man eine Frau mittlerweile so sehr wie einen Mann aussehen lassen könne. Im ersten Moment fühlt sich Tyler natürlich nicht ernst genommen, sieht er sich doch als echter Mann. Dabei meint es Sam gar nicht böse, er hat nur nie gelernt, wie man Transgender-Personen angemessen anspricht. Tell Me Why ist dadurch kein schlichtes, nettes Spiel für einen gemütlichen Abend, sondern zeigt den Spielern auch, wie man richtig „gendert“ und erlaubt einen Einblick in das Leben eines Transmanns. Trotzdem hat die erste Episode ihre Längen. Teil zwei von Tell Me Why nimmt aber nochmal richtig Fahrt auf und man bekommt eine kontinuierlich spannender werdende Geschichte aufgetischt. Die dritte Episode beginnt zwar wieder etwas schleppend, steigert sich aber sehr schnell bis zum Story-Höhepunkt. Auch wenn der finale Twist etwas vorhersehbar ist, liefert das Ende einen zufriedenstellender Abschluss. Die vorher erwähnten Rätsel sind zudem sehr spannend in das Geschehen integriert. Als Kinder haben Alyson, Tyler und deren Mutter viele Märchen geschrieben und in einem Buch zusammengefasst. Die Rätsel im Spiel basieren auf diesen Geschichten, wodurch die meisten der Erzählungen gelesen werden müssen, damit man vorankommt. Falls man Interesse hat, kann man jederzeit auch einfach so die über 80 Seiten des Märchenbuchs durchstöbern.


Die Zwillinge müssen sich nach zehn Jahren Trennung neu kennenlernen.

Von weitem hui, von nahem pfui

Grafisch bietet Tell Me Why zwar definitiv keine Blockbuster-Qualität, ist aber auch keineswegs hässlich. In Szenen, in denen man das Geschehen aus der Ferne sieht, ist das Game wunderschön. Nicht zuletzt liegt das an der faszinierend umgesetzten Natur Alaskas. Wenn am Horizont die schneeweißen Berge zu sehen sind und das Eis des zugefrorenen Flusses davor leise knarzt, dann bietet Tell Me Why des Öfteren wahrlich beeindruckene Momente. Bei Detailaufnahmen lässt dieser Zauber aber nach. Die Schattierungen haben selbst bei den höchsten Grafikeinstellungen selten einen fließenden Übergang, Hände sind kantig und die Gesichtsanimation wirkt sehr steif und hölzern. Insgesamt ist der Grafik-Sprung von Life is Strange zu Tell Me Why nicht besonders groß. Auch die gelegentlichen Ruckler beim Nachladen von Umgebungen reißen einen immer wieder aus der Immersion. Außerdem speicherte das Spiel im Test einmal nicht automatisch, was dazu führte, dass wir eine halbe Episode nochmal zocken mussten. Manuelles Speichern ist leider nicht möglich.

Musikalisch ist Tell Me Why ausgezeichnet. Ob die Klänge eines Klaviers in den ruhigen und melancholischen Momenten, oder schnelle und immer lauter werdende Musik während schwerwiegenden Entscheidungen: Jede Situation ist mit passenden Stücken unterlegt. Selten sind die Klänge im Vordergrund, sie sind stattdessen eine gelungene, nicht störende Unterstützung der Atmosphäre. Auch die Synchronsprecher und Synchronsprecherinnen leisten gute Arbeit. Sie transportieren jede Menge Emotion und wirken glaubwürdig. Nach dem erfolglosen Remember Me von 2013 ist Tell Me Why übrigens erst das zweite Spiel von Dontnod, das neben Englisch auch andere Sprachen bieten will – aber erst später: Aufgrund der Corona-Pandemie werden andere Sprachausgaben erst zu einem noch unbekannten Datum nachgereicht. Zum jetzigen Zeitpunkt ist das Spiel nur auf Englisch spielbar, aber natürlich mit deutschen Untertiteln. ❑

MEINE MEINUNG

Alexander Bernhardt



„Packende Story mit viel Gesellschaftskritik“

Bevor ich mich an Tell Me Why rangesetzt habe, war ich mir unsicher: Macht Dontnod ein Spiel mit einer Transgender-Person nur, weil sie auf sich aufmerksam machen wollen? Weil Diversität momentan in den Leben vom immer mehr Menschen eine Rolle spielt wird und sie sich dadurch leichten Profit erhoffen? Werden und können sie dieses wichtige Thema überhaupt respektvoll darstellen? Mittlerweile bin ich zum Entschluss gekommen, dass es ihnen die Umsetzung gelungen ist. Tylers Charakter wird nicht alleine auf sein Geschlecht reduziert, es ist vielmehr Teil seiner Charakterentwicklung. Das zeigt sich besonders in der ersten Episode. Leider schwächelt dafür die Gesamthandlung, die insgesamt zu kurz kommt. In den letzten beiden Teilen von Tell Me Why wird der Fokus aber verschoben und erzählt eine gut geschriebene, tragische Familiengeschichte. Spielerisch ist der Titel jedoch genauso wenig innovativ wie seine Genre-Kollegen. Letztenendes saß ich aber nichtsdestotrotz gebannt vor dem Bildschirm und habe Tyler und Alyson bei ihrer Suche nach der Wahrheit gerne begleitet.

PRO UND CONTRA

- ➕ Fesselnde, emotionale Story
- ➕ Glaubwürdige Darstellung einer Transgender-Person
- ➕ Immer wieder auflockernde Rätsel
- ➕ Bildhafte Erinnerungen, die unterschiedlich ausfallen
- ➕ Tolle Märchengeschichten
- ➕ Mit passenden Musikstücken unterlegt
- ➖ Episode 1 zieht sich
- ➖ Grafisch nur „okay“
- ➖ Öfters auftretende Ruckler
- ➖ Gameplay sehr seicht



Ruckelorgie: Dieser Screenshot zeigt die maximalen Grafikeinstellungen „Can it run Crysis?“ auf dem PC. (Bild vom Hersteller)

Crysis Remastered

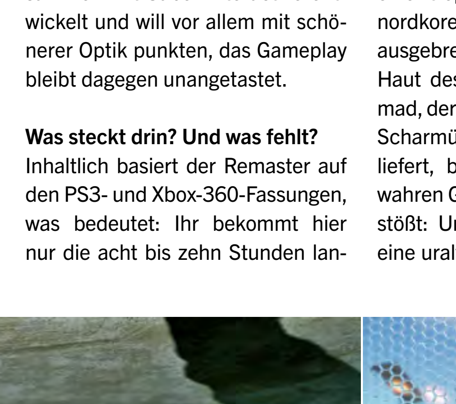
Genre: Ego-Shooter
Entwickler: Crytek/Sabre Interactive
Hersteller: Crytek
Termin: 18. September 2020
Preis: ca. 30 Euro
USK: ab 18 Jahren

Der legendäre Hardware-Fresser ist zurück – grafisch aufgemotzt, spielerisch aber unverändert und mit horrenden Anforderungen. Das hätte es nicht gebraucht.

Von: Felix Schütz

Dieses Grafikmonster bleibt unvergessen: Als Crysis vor 13 Jahren erschien, war es der spielgewordene Hardware-Fresser. Kein Wunder, schließlich war das bestbewertete Spiel vom Frankfurter Entwicklerteam Crytek damals wegweisend fürs Genre! Ein spielerisch topmoderner Shooter mit offenem Leveldesign und taktischem Einschlag, kombiniert mit einer Engine von übermorgen, die sagenhafte Dschungellandschaften und bislang ungeahnte Effekte ermöglichte. Der Preis für den Fortschritt: Wer Crysis flüssig und in voller Pracht erleben wollte, musste sich sündteure Hardware ins PC-Gehäuse schrauben. Sonst blieben nur verringerte Details.

Heute ist der Stern von Crysis nahezu verblasst, die Nachfolger konnten nicht an den Ruhm der alten Tage anknüpfen und so wurde die Marke längst von anderen Shootern überflügelt. Trotzdem will Crytek es heute nochmal wissen und bringt den atmosphärischen Shoooter als aufgemöbelte Remastered-Fassung zurück. Diese Version wurde zusammen mit Saber Interactive entwickelt und will vor allem mit schönerer Optik punkten, das Gameplay bleibt dagegen unangetastet.



Was steckt drin? Und was fehlt?

Inhaltlich basiert der Remaster auf den PS3- und Xbox-360-Fassungen, was bedeutet: Ihr bekommt hier nur die acht bis zehn Stunden lange Einzelspielerkampagne, aus der allerdings die „Ascension“-Flugmission herausgeschnitten wurde. Der Multiplayer fehlt ebenfalls und die Standalone-Erweiterung Crysis Warhead, in der Psycho die Hauptrolle spielt, ist auch nicht enthalten. Wer die Story noch nicht kennt: In Crysis landet ihr mit einer kleinen Spezialtruppe von US-Elitesoldaten auf einer tropischen Insel, wo sich eine nordkoreanische Besatzungsmacht ausgebreitet hat. Ihr schlüpft in die Haut des High-Tech-Kämpfers Nomad, der sich zunächst noch heftige Scharmützel mit den Feindsoldaten liefert, bis er schließlich auf den wahren Grund für die Militärpräsenz stößt: Unter der Insel schlummert eine uralte Alien-Armee, die im Verlauf der Geschichte – natürlich – mit voller Wucht entfesselt wird.

Schöner ist nicht immer besser

Die Remastered-Fassung kommt mit allerlei technischen Verbesserungen daher. So wurde ein modernes Global-Illumination-Modell (SVOGI) eingebaut, das vor allem in Innenräumen oder überdachten Bereichen für deutlich stimmigere Beleuchtung und Atmosphäre sorgt. Es gibt schärfere Texturen samt feinem Parallax Occlusion Mapping (sorgt u.a. für eine plastische Bodendarstellung), Raytracing, verbesserte Partikel, Kantenglättung, feinere Schatten, Umgebungsverdeckung und so weiter. Die Dschungellevels sehen damit deutlich imposanter aus, auch wenn

Die Gesichter der blassen NPCs wirken in den Cutscenes ziemlich angestaubt. (Bild: PS4 Pro)



Immer noch cool: Feindliche Stellungen kurzerhand in die Luft jagen. (Bild: PS4 Pro)

die neue Farb- und Lichtstimmung etwas bunter wirkt als im PC-Original von 2007. Auch das Wasser wurde überarbeitet und zeigt nun schönere Welleneffekte bei Beschuss und sehr detailreiche Reflexionen, allerdings spiegelt das Pixelnass nun auch derart stark, dass es nicht unbedingt realistischer wirkt als im Ur-Crysis für PC. Eine Geschmacksfrage.

Der Fortschritt hat allerdings seinen Preis: Die PC-Fassung von Crysis Remastered kämpft mit schwacher Performance und unnötigen Einschränkungen. So läuft das Spiel derzeit nur unter DX11 und mit starker CPU-Limitierung, wodurch manche Kerne komplett ausgelastet werden, während andere nur Däumchen drehen. Der Effekt: In höchsten Grafikeinstellungen fährt Crysis Remastered selbst einen Höllenrechner bequem gegen die Wand. Raytracing kostet zusätzlich spürbar Performance und ist in dieser Form einfach nicht zu empfehlen, zumal sich der optische Gewinn (z.B. schöne Spiegelungen auf nassen Oberflächen) aus unserer Sicht einfach nicht auszahlt. Da muss Crytek nochmal ran.

Auch haben es die Entwickler versäumt, die Charaktermodelle vernünftig aufzupeppen, gerade die Gesichtsanimationen vieler Nebenfiguren wirken veraltet, daran ändern auch die neuen, zum Teil extrem hoch aufgelösten Texturen an den NPCs leider nix. Auch bleiben besiegte Soldaten oft in grotesken Posen liegen und die Animationen der Vegetation, die sich bei Berührung eigentlich stimmungsvoll am Spieler entlangbiegen sollte, fallen arg ruckelig aus. Das war im Original von 2007 noch deutlich schöner.

Damals top, heute nur noch gut

Spielerisch ist Crysis zumindest ordentlich gealtert. Zwar fehlen einige Features aus den Nachfolgern, zum Beispiel die Möglichkeit, sich an Kanten raufzuziehen oder Gegner in lautlosen Takedowns auszuschalten, doch das wichtigste Feature hat nichts an Reiz verloren: Nomad trägt einen hochentwickelten Nano-Anzug, mit dem er sich unsichtbar oder unverwundbar machen kann, außerdem lassen sich Tempo und Körperkraft kurzfristig steigern. Dadurch darf sich Nomad in bester Predator-Manier lautlos an Feinde ranschleichen und taktisch vorgehen, oder aber er ballert einfach alles kurz und klein. Nettes Detail: In der PC-Fassung könnt ihr auf Wunsch auch die alte Nanosuit-Steuerung aktivieren, mit der ihr alle Funktionen manuell ein- und ausschalten müsst. Standardmäßig ist aber die bequemere Steuerung aktiv, wie man sie von den Konsolenfassungen oder Crysis 2 kennt. Bei Release fehlten der PC-Fassung allerdings noch zwei Features aus dem Original, nämlich die Möglichkeit, sich zur Seite zu lehnen und Granaten mit nur einem Tastendruck zu schleudern. Beides wurde erst mit dem Patch 1.1.0 wieder eingebaut.

Das Update 1.2.0 brachte außerdem Verbesserungen in Sachen CPU-Performance und Raytracing-Berechnung, außerdem wurde die Gegner-KI ein wenig optimiert. Das hat sie auch nötig. Zwar suchen die Gegner grundsätzlich clever die Umgebung ab und gehen dabei angenehm taktisch vor, doch leider kommt es auch oft zu KI-Aussetzern, die einen wieder aus dem Erlebnis reißen. Im Test sind wir beispielsweise Feinden begegnet, die sich sinnlos zu Gruppen zusammenraufen oder die selbst bei Beschuss reglos am Lenkrad hocken bleiben, anstatt sich zu wehren.


Schleichen, ballern oder wie hier ein Fahrzeug nutzen: Crysis lässt uns oft die Wahl. (Bild: PS4 Pro)

Stimmungsvolle Dschungel-Action

Crysis bietet zwar keine vollwertige Open World, aber dafür weitläufige Dschungellevels, in denen man sich aussuchen kann, wie man sein Ziel erreicht: Unsichtbar an Gegnern vorbeihuschen ist ebenso möglich wie beispielsweise mit einem Jeep direkt durch die Stellungen zu rasen, heimlich am Feind vorbeizutauchen oder die Soldaten auf Distanz mit dem Sniper-Gewehr auszuknipsen. Die flüssige Action macht immer noch viel Spaß, auch wenn es nur wenige Waffen und Gegnertypen gibt. Wie in den alten Konsolenfassungen fallen außerdem die Checkpoints unangenehm auf, von denen einige zu weit auseinander liegen.

Ein Highlight der Crysis-Engine war seit jeher die Möglichkeit, einige Umgebungselemente wie Wachtürme, Palmen, Zäune oder Geschützstände in ihre Bestandteile zu zerlegen, das sieht immer noch toll aus und hat auch spielerischen Nutzen. Aber auch hier zeigt sich der Remaster inkonsequent: Mit Granaten könnt ihr beispielsweise locker eine Hütte sprengen, aber ein Gebüsch nimmt keinen Kratzer. Im Jahr 2007 waren solche Schnitzer natürlich kein Thema, aus heutiger Sicht wirken sie aber einfach etwas angestaubt – daran ändern auch scharfe Texturen und Raytracing nix. ❑

MEINE MEINUNG

Felix Schütz



„Eine verpasste Chance. Da bleibe ich lieber beim Original."

Vor 13 Jahren war ich ein großer Fan von Crysis, doch diese Neuauflage lässt mich merkwürdig kalt. Technisch wird zwar einiges geboten, aber mir persönlich sind irgendwelche Raytracing-Reflexionen und anderer technischer Schnickschnack wirklich komplett egal, wenn sie so zu Lasten der Performance gehen. Atmosphärisch wie inhaltlich steht Crysis immer noch ziemlich gut da, was für einen 13 Jahre alten Shooter keine Selbstverständlichkeit ist. Gerade durch die offenen Levels in Verbindung mit den spielerischen Freiheiten, die mir der Nanosuit lässt, macht die Action immer noch eine Menge Spaß. Dafür brauche ich allerdings die Neuauflage nicht, erst recht nicht, wenn sie auf dem PC so schlecht optimiert wurde.

PRO UND CONTRA

- ➕ Detailverliebte Dschungellevels
- ➕ Nanosuit-Fähigkeiten bringen taktische Würze in die Action
- ➕ Offenes Leveldesign
- ➕ Ballern und schleichen im fließenden Wechsel
- ➕ Gegner agieren oft clever und suchen aktiv nach uns
- ➕ Stimmungsvolle Inszenierung
- ➖ Übertriebener Hardware-Hunger
- ➖ Rückschritte im Vergleich zum Original (z.B. ruckelige Blatt-Animationen)
- ➖ Automatische Checkpoints liegen manchmal zu weit auseinander
- ➖ Gegner-KI zeigt ab und zu Aussetzer
- ➖ Mäßige Story mit überwiegend blassen NPCs und ödem Schurken
- ➖ Flugmission „Ascension" fehlt
- ➖ Multiplayer fehlt
- ➖ Keine frischen Inhalte




Die Action wirkt nicht mehr ganz zeitgemäß, macht aber immer noch Spaß. (Bild: PS4 Pro)


Die Gegner-KI agiert oft clever, zeigt aber auch einige derbe Aussetzer. (Bild: PS4 Pro)



Serious Sam 4

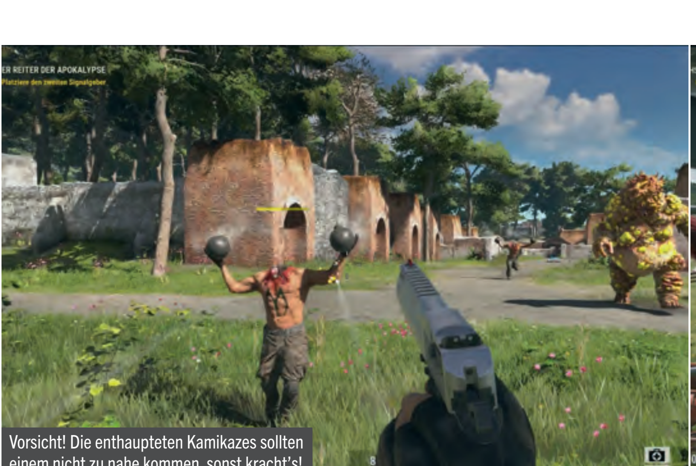
Von: Alexander Bernhardt & Lukas Schmid

Sam ist zurück! Der offizielle vierte Teil der Serie bleibt seinen Vorgängern treu und setzt weiter auf übertrieben viele Monster, flachen Humor und eine schrecklich dumme Story.

Serious Sam ist wieder da und hat Shooter-Action zum Hirnausschalten im Gepäck! Bevor wir zum Gameplay kommen, kommen wir kurz zur Geschichte. Ja wirklich, es gibt eine! Die ist sogar mit Zwischensequenzen, Dialogen und allem Drum und Dran bespickt. Das ist zwar mehr als in den vorherigen Teilen, interessant wird die Geschichte damit aber noch lange nicht. Unser Auftrag: Wir müssen die Bundeslade finden. In der befinden sich offenbar nicht die Steintafeln mit den zehn Geboten, sondern der heilige Gral. Der Gral ist wiederum ein außerirdisches Artefakt, welches wir als Waffe gegen die Alieninvasion nutzen wollen. Wir befinden uns am Anfang des Spiels also im von Aliens besetzten Rom, wo wir mithilfe eines Insiders im Vatikan nach Hinweisen suchen. Klingt dämlich, ist es auch. Die knapp zwölfstündige Geschichte wirft mit Stereotypen nur so um sich, was nicht mehr als ein müdes Lächeln hervorruft. Da gibt es den Grünschnabel, den südländischen Macho, den knallharten General und den einzigen schwarzen Mann im Game, der natürlich das Klischee bedient und (Spoiler! Aber wen interessiert's) recht schnell am Anfang als erstes stirbt. Das ist nur sehr bedingt komisch! Was dafür aber sitzt, sind die unzähligen Oneliner. Wenn wir gegen ein riesiges, krabbenähnliches Monster kämpfen und Sam ein Wortspiel nach dem anderen raushaut, dann macht das Geballere währenddessen gleich doppelt so viel Spaß. Leider bleibt der Humor in den deutschen Untertiteln oft auf der Strecke. Wer die englische Sprache nicht beherrscht, wird viele Gags nicht begreifen.

Ballern, bis man balla balla ist

Beim Gameplay bleib der Ego-Shooter seinen Wurzeln treu. Wir schießen also in großen Arealen Hunderte Gegner nieder, um dann durch schlauchige Gänge ins nächste Areal zu gelangen, damit wir da dann wieder gegen eine riesige Schar an Monstern kämpfen. Das höchste der Gefühle sind noch die wenigen optionalen Nebenmissionen, die eine kleine Abzweigung vom Hauptweg bieten. Erst im letzten Drittel des Spiels sind wir in weitläufigeren Orten unterwegs, wo uns ein fahrbarer Untersatz schnell von A nach B bringt. Für eine kurze Zeit fahren wir beispielsweise einen Mähdrescher, mit dem wir die Aliens zerhäckseln. Solche Abschnitte sind eine tolle Abwechslung, die gerne früher schon hätten kommen können. Die Lebensenergie wird außerdem nicht wie in moder-


Vorsicht! Die enthaupteten Kamikazes sollten einem nicht zu nahe kommen, sonst kracht's!


Nein, über zu wenig Gore kann man sich in Serious Sam 4 nun wahrlich nicht beschweren.



Viele Aliens aus alten Serious-Sam-Spielen schafften es natürlich auch in Teil 4. Hier sehen wir eine Horde Gnaars auf uns zurennen.

nen Shootern von selbst wiederhergestellt, sondern durch Heilungspakete am Wegesrand aufgefüllt. Und die brauchen wir auch, denn die Action geht gewohnt schnell vonstatten. Von überall her spawnen Gegner, weshalb wir dauernd damit rechnen müssen, dass hinter uns eine Gegnerwelle auf uns wartet. Neu ist ein kleiner Fähigkeitenbaum, der uns beispielsweise ermöglicht, vierbeinige Aliens zu reiten oder in beiden Händen Waffen zu tragen. Das fällt spielerisch nicht besonders stark ins Gewicht, ist aber ganz nett. Die Waffen fühlen sich schön wuchtig an. Leider sind ungewöhnlichere Waffen wie die Kanonenkugeln oder die Elektrowaffe erst sehr spät nutzbar. Vorher bleibt die klassische doppelläufige Shotgun unser bewährtes Werkzeug. Der Nahkampf ist meistens eher frustrierend als hilfreich, da unser lieber Sam nur angreifen kann, wenn wir einem Alien direkt gegenüberstehen.

Sie haben den monsta Body

Serious Sam 4 ist mit über 30 Gegnertypen sehr vielfältig. Sobald wir uns an den Aliens sattgesehen haben, wird ein neues vorgestellt. Unter ihnen finden sich hauptsächlich altbekannte Monster wie die einäugigen Gnaars, aber auch ein paar neue wie die Vampire, die sich in einen Schwarm Fledermäuse verwandeln können. Auch wenn die Aliens unterschiedliche Verhaltensweisen haben, ist selten ein starker Taktikwechsel angesagt. Dauerfeuer ist nämlich bei allen Gegnern ratsam. Die Alarmglocken klingeln erst dann, wenn man die enthaupteten Kamikazes schreien hört. Die selbstmörderischen Schreihälse, die aus einigen anderen Serious-Sam-Spielen bekannt sind, haben oberste Priorität. Wenn die unserem Protagonisten nämlich zu nahe kommen, dann sprengen sie uns und sich selbst in die Luft. Gut, dass sie mit ihrem penetranten Geschrei leicht zu orten sind. Dazu kommt noch die perfekt passende E-Gitarren-Musik im Hintergrund und der Shooter kommt richtig in Fahrt. Irgendwann ist man einfach im Flow, die Gegnerhorden kommen und gehen und wir ballern uns immer weiter voran. Dabei ist die Schwierigkeit selten ein einzelner Gegner oder unsere unausgereifte Taktik, sondern einfach nur die reine Masse an Monstern. Je härter wir den Schwierigkeitsgrad einstellen, desto mehr erhöht sich der Lebensbalken der Aliens, während unser eigener schrumpft. Intelligenter werden die Aliens aber nicht. Außerdem können wir nicht mehr so viel Munition bei uns tragen. Wer in Ego-Shootern eine absolute Niete ist, wird als sogenannter „Tourist" trotzdem kaum Frustmomente erleben. Eingefleischte FPS-Fans können sich dagegen auch im Modus „Serious" die Zähne ausbeißen. Dabei sei aber gesagt, dass man auch auf „Normal" schon das ein oder andere Mal den Löffel abgibt. Die wenigen Endbosse sind eine nette Dreingabe, erfordern aber auch keine neuen Herangehensweisen. Schade, so lässt uns das Game ein bisschen unbeeindruckt zurück.

Ich sehe was, was du nicht siehst

Neben den hunderten Gegnern und dem stumpfen Humor sind die versteckten Orte und Geheimnisse die dritte Eigenschaft, die ein typisches Serious-Sam-Spiel ausmachen. Auch im vierten Ableger der Reihe sind diese Secrets in Hülle und Fülle zu finden ... oder auch nicht, diese Geheimnisse sind nämlich unheimlich schwer zu entdecken. Meistens ist die Belohnung aber lediglich ein besonders potentes lila Heil-Item. Das erhöht natürlich nicht die Motivation, solche Verstecke aufwändig zu suchen. Ein paar wenige Secrets erwecken aber auch einen besonderen Gegner oder beinhalten andere coole Easter Eggs. Da wir für diese Geheimnisse die gesamte Map quasi mit dem Kamm absuchen müssen, finden wir dabei auch die ein oder anderen Bugs und Glitches. Das ist aber nicht so ärgerlich wie die ewig langen Ladezeiten. Wir mussten teilweise über zwei Minuten warten, bis wir loslegen konnten. Im Jahr 2020 sollte das doch mittlerweile schneller gehen, vor allem bei einem so mäßigen Grafikstil.

Seriously Sam?

Schon anhand der Trailer konnte man erkennen, dass Serious Sam 4 wahrhaftig keine Schönheit werden würde. Wer bei schwammigen Texturen, kantigen Gesichtern und steifen Animationen Augenkrebs bekommt, der wird bei dem Ego-Shooter eine gewisse Eingewöhnungszeit brauchen. Und trotzdem fallen die Systemanforderungen verhältnismäßig hoch aus. Die Synchronistation ist auch nicht wirklich das Gelbe vom Ei. Vor allem bei unserem Protagonisten ist sie besonders lächerlich: Sam Stones Stimme ist eher vergleichbar mit James Earl Jones gepaart mit Louis Armstrong während einer ganz schlimmen Grippewelle, als mit dem Organ eines obercoolen Badasses. Positiv zu erwähnen ist das ausführliche Optionsmenü. Hier ist nicht nur die Grafik in allen Einzelheiten einstellbar, sondern auch nette Kleinigkeiten wie die verschiedenen Blutanimationen können angepasst werden. Wir können nämlich selbst auswählen, was aus den erschossenen Gegnern rausspritzt: Typisch rotes Blut, oder doch lieber eine Alien-grüne Variante, und wer es lieber bunt will, der kann auch Blumen oder Süßigkeiten als Blutanimationen einstellen. In Serious Sam 4 können wir auch im Koop zusammen mit bis zu drei Freunden den Monstern den Garaus machen. Dabei spielen wir dieselben Missionen wie im Einzelspielermodus, dann laufen aber vier identische Sam Stones herum. Es werden aber weder Waffen noch Fähigkeitspunkte gespeichert. Das ist ärgerlich und unnötig, der Spielspaß leidet darunter aber nur bedingt. Hauptsache ist doch, wir können gemeinsam mit unseren Freunden ein paar fiese Alienhorden aufmischen! ❑

MEINE MEINUNG

Alexander Bernhardt



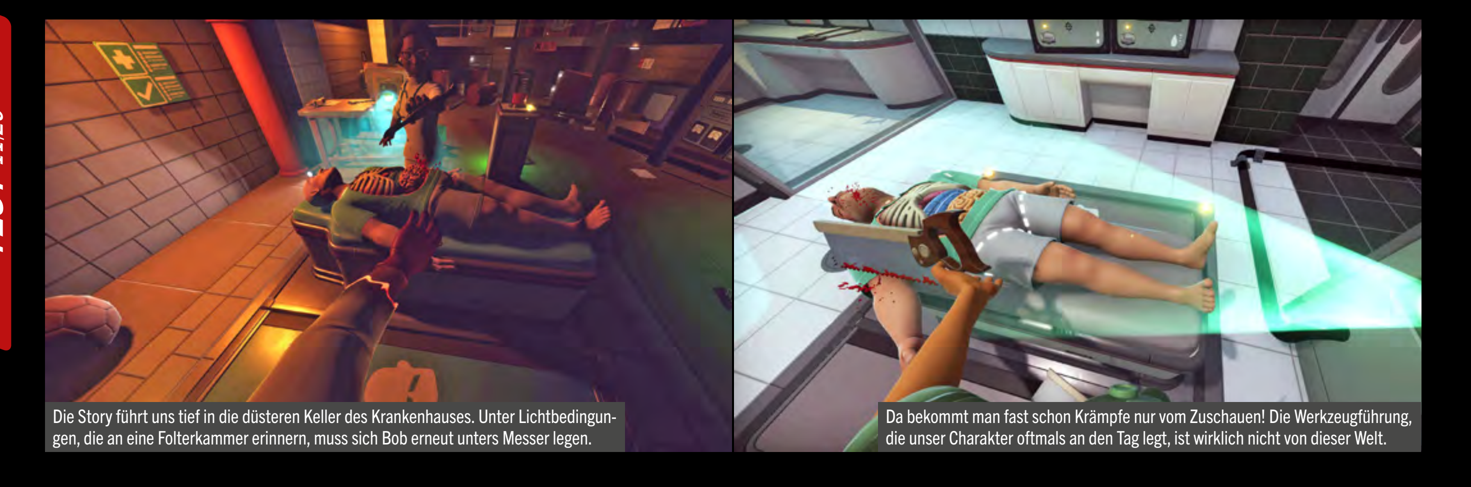
„Kopf aus, Spiel an, sonst kann man Sam nicht genießen."

Wer mit Serious Sam noch nie etwas anfangen konnte, der wird auch mit Teil 4 seine Meinung nicht ändern. Sam Stone ist weiterhin die Manifestation des stupiden Actionhelden à la Rambo, der immer schießt und erst danach Fragen stellt. Der Humor bleibt genauso flach wie in den Vorgängern, die Story ist immer noch unsagbar dämlich und das Gameplay setzt weiterhin auf die schiere Menge an Gegnern. Wer diesen Humor nicht teilt und kein Interesse daran hat, nach einem langen Arbeitstag einfach nur ohne viel nachzudenken auf Monstermassen zu ballern, der wird hier definitiv nicht glücklich. Für all jene, die aber schon hastig die doppelläufige Shotgun rauskramen und wie ein enthaupteter Kamikaze „AAARRRHH" schreien: Ihr werdet auch mit Teil 4 eure Freude haben.

PRO UND CONTRA

- \+ Genialer Soundtrack
- \+ Schnelles, spaßiges Geballere
- \+ Neue Gegnertypen mit coolem Design
- \+ Flacher Humor
- \+ One-Liner dumm und doch so gut
- \+ Einstellungsoptionen sehr ausführlich
- \+ Koop-Modus
- − Story ist langweilig
- − Steife Animationen
- − Relativ wenig Abwechslung im Gameplay
- − Unkreatives und leeres Leveldesign
- − Secrets sind meist nur unnötige Heilitems
- − Bugs und Glitches
- − Viel zu lange Ladezeiten





Die Story führt uns tief in die düsteren Keller des Krankenhauses. Unter Lichtbedingungen, die an eine Folterkammer erinnern, muss sich Bob erneut unters Messer legen.

Da bekommt man fast schon Krämpfe nur vom Zuschauen! Die Werkzeugführung, die unser Charakter oftmals an den Tag legt, ist wirklich nicht von dieser Welt.

Surgeon Simulator **2**

Ordnung und Hygiene sind in Surgeon Simulator 2 Fremdwörter. Stamm-Patient Bob darf auch diemsal wieder unter unserer chirurgischen Inkompetenz leiden.

Von: Melanie Weißmann & Philipp Sattler

Seit dem 27. August wird wieder gespritzt, amputiert und in Gedärmen herumgewühlt. Der neue Teil der Surgeon-Simulator-Serie lockt wie sein Vorgänger mit blutig-makabren Szenarien fernab der ärztlichen Ethik. Das Skalpell müsst ihr diesmal nicht alleine schwingen. Neben einer dicken Content-Infusion erhält der Titel einen Mehrspielermodus und Community-Maps. Ob dieses Gemeinschaftskonzept für den chaotischen Simulator aufgeht, klären wir für euch in diesem Test.

Wenig Simulation fürs Geld?

Wer beim zweiten Teil der Surgeon-Simulator-Reihe eine Vollblutsimulation erwartet, guckt tief in die Röhre. Zwar ist das Operieren immer noch ein Kernfeature der Chirurgen-Simulation, es muss sich das Spotlight im OP-Saal aber mit Aspekten anderer Genres teilen. Besonders auffällig ist dabei der Fokus auf die vielen kleinen Rätsel, die in der Kampagne des Spiels eine tragende Rolle spielen. Die Kampagne besteht aus vielen einzelnen Levels, die Stück für Stück eine Story erzählen, welche für den fröhlich-makabren Stil des Simulators beinahe zu düster und intrigant daherkommt. Aufgebaut sind die einzelnen Level im Grunde alle gleich. In einem chaotischen Krankenhaus, für dessen Unordnung sich sogar unsere Mentorin, Dr. Pamela Preston, bei uns entschuldigt, müssen wir uns die Wege hinein in den jeweiligen OP-Saal errätseln. Die elektronischen Türen, die uns von unserem Lieblings-Opfer Bob trennen, sind aus Prinzip verriegelt und müssen durch das Schließen von Stromkreisen geöffnet werden. Selbst im OP erwarten uns diverse Hürden, wie etwa ein versperrter Zugang zum Operationswerkzeug. Teilweise waren wir dadurch länger mit der Vorbereitung beschäftigt, als mit dem eigentlichen Eingriff.

Auf den verwinkelten Wegen durch das Krankenhaus-Labyrinth ist ein gewisses Out-of-the-Box-Denken gefragt. Natürlich werden eure grauen Zellen dabei nur in Maßen beansprucht, denn diese braucht ihr ja anschließend noch, um eine Amputation oder Organtransplantation durchzuführen. Rätsel- und Simulationsanteile halten sich also ungefähr die Waage. Wir finden den Ansatz, die Simulation mit anderen Genre-Elementen zu

Genre: Simulation
Entwickler: Bossa Studios
Hersteller: Bossa Studios
Termin: 27. August 2020
Preis: ca. 21 Euro
USK: ab 16 Jahren

Bei unserem enormen Organverschleiß hoffen wir, dass Bob seinen ausgefüllten Organspendeausweis dabei hat. Der dürfte sich durchaus rentieren.

paaren, gar nicht so schlecht. Statt einem Remake vom Surgeon Simulator ist dadurch nun ein völlig neues Spiel entstanden, das sich vom ersten Teil deutlich abhebt und gleichzeitig mehr und abwechslungsreicheren Content bietet.

Mit Geduld und Spucke

Wie auch im ersten Teil ist die Steuerung der operierenden Hand nichts für Grobmotoriker oder chronisch Ungeduldige. Werkzeuge halten wir häufig mit anatomisch absolut ungesunden Haltungen. Das Benutzen der Tools und Körperteile fühlt sich dadurch sehr unnatürlich an, vor allem weil wir nur mit der ganzen Hand greifen und nicht mehr wie im Vorgänger jeden Finger einzeln steuern können. Ebenfalls ungewohnt und unfassbar unpraktisch in der Chirurgie ist das Hantieren mit nur einem Arm – und dann auch noch dem linken. Unsere rechte Hand scheint während der Arbeit lieber Entspannungsbälle in der Kitteltasche zu kneten. Insgesamt bleibt das Bewegen der eigenen Gliedmaßen gewöhnungsbedürftig und sieht selbst nach einigen Stunden OP-Erfahrung unglaublich unbeholfen aus. So bleibt das Spiel mit dem Leben unserer Patienten stets eine motorische Herausforderung.

Als wäre das noch nicht ungeschickt genug, bleibt unsere Hand bei jeder kleinsten Berührung an Bobs Organen hängen. Ziehen wir die Hand anschließend panisch aus dem Organsalat heraus, müssen wir entsetzt feststellen, dass die Lunge, die wir doch eigentlich loslassen wollten, immer noch an unserer Hand klebt. Zu allem Überfluss verliert Bob dabei jede Menge Blut, eine wertvolle Ressource, von der Erfolg und Scheitern im OP-Saal maßgeblich abhängt. Ein Anzeigebildschirm verrät uns zuverlässig, wie viel von der roten Flüssigkeit noch in Bobs Körper herumblubbert. Zudem erhalten wir auditives Feedback, sobald der Blutspiegel durch tollpatschige Amputationsversuche oder ungeschickte Organentfernung sinkt. In einem kurzen, aber hilfreichen Tutorial werden wir an alle



Charakter Kamal hat sich für seine nächste OP so richtig herausgeputzt. Interagieren wir mit dem Spiegel, können wir jederzeit das Outfit unseres Chirurgen anpassen.

Der Koop-Modus macht nicht nur Spaß, er ist auch äußerst effektiv. Während der eine das kranke Organ entfernt, spritzt der andere gleichzeitig Blut nach.

Anzeigen und die überschaubare Anzahl an Operationswerkzeugen herangeführt. Leider schleicht sich in dieses ab und an ein Bob-Bug ein, denn unser menschliches Versuchskaninchen spawnt nicht wie vom Spiel vorgesehen nach jeder verhunzten Probe-OP. Leider ist unser einziger Ausweg aus dieser misslichen Lage der Neustart des gesamten Tutorials.

Comedy im Krankenhaus

Durch die extrem grobmotorische Steuerung kommt es im OP-Saal immer wieder zu ulkigen Situationen. Nach einer erfolgreichen Amputation wollten wir beispielsweise dem stark blutenden Bob einen neuen Arm spendieren. Dieser landete jedoch kurzerhand auf dem Boden und kullerte bei unserem angestrengten Versuch, ihn wieder aufzusammeln, immer weiter davon. Bis Bob endlich wieder voll begliedert ist, haben wir die Drei-Sekunden-Regel bereits weit überschritten und ihn durch den enormen Blutverlust beinahe verloren. Wer seiner Kreativität im OP mehr Spielraum geben möchte, kann sogar sein eigenes Frankenstein-Projekt starten. Ihr wolltet schon immer Köpfe auf frisch abgesägten Beinstummel setzen? Solange ihr die passenden Zutaten für eure neue Kreation findet, könnt ihr euch anatomisch voll austoben. Ob ihr damit allerdings den Level schafft, bezweifeln wir stark.

Mit einer realistischen Optik wäre Surgeon Simulator 2 sicher zum Horror-Trip für zartbesaitete Spieler geworden. In weiser Voraussicht hat sich Bossa Studio

Im Level-Creator könnt ihr euren (Alb-)Traum wahr werden lassen – egal, ob chirurgisches Paradies oder mörderische Folterkammer.


Diese mysteriöse Community-Map hat eine besonders einnehmende Atmosphäre. Ihre Rätsel sind auf verschiedene Plattformen aufgeteilt und hängen alle zusammen.

deshalb für einen massentauglichen Stil entschieden, der optisch einer Animationsserie für Grundschüler gleicht. Dieser visuelle Kindergeburtstag weiß die durchaus blutig-makabren Szenarien zu verharmlosen und den Comedy-Aspekt des Spiels durch seine Lächerlichkeit deutlich anzuheben. So kommt es, dass uns das ungelenke Popeln mit dem Skalpell in Bobs Innereien an das Herumstochern in einem bunten Nudelsalat erinnert hat. Passend zum durchgeknallten Humor des Titels stehen euch einige kosmetische Albernheiten zur Verfügung. Vor allem mit dem verbrannten und durchlöcherten „Verrückter Wissenschaftler"-Outfit konnten wir uns, bei all dem Blödsinn den wir im OP verzapft haben, sehr gut identifizieren.

Gemeinschaftliches Gedärme-Gefummel

Besonders ans Herz gewachsen ist uns der Koop-Modus des Simulators. Bereits in der Kampagne könnt ihr euch bis zu drei Freunde schnappen und als einer der vier spielbaren Charaktere in den weißen Kittel schlüpfen. Das Sprichwort „Viele Köche verderben den Brei" kann wunderbar auf den Mehrspielermodus übertragen werden, denn die Koordination im OP leidet oft sehr unter dem wilden Gewusel vieler verwirrter Amateur-Chirurgen. Die Kunst im Koop besteht darin, gemeinsam die anstehenden Schritte zu planen, Aufgaben sinnvoll zu verteilen und das Chaos zu minimieren. Sind die Spieler motiviert und konzentriert bei der Sache, verläuft euer Einsatz auf dem OP-Tisch meist sehr erfolgreich. Habt ihr jedoch einen Chirurgen mit Troll-Absichten in der Gruppe, kann das gemeinsame Operations-Erlebnis entweder sehr lustig oder unglaublich frustrierend enden.

Pimp my OP-Saal

Hängt euch das Chirurgendasein langsam zum Hals raus, könnt ihr alternativ euer Können als Innenarchitekt auf die Probe stellen. Mit dem gleichen Level-Creator, den auch Bossa Studios für die Umsetzung der Kampagnen-Ebenen genutzt hat, könnt ihr eure eigenen Maps erstellen und anschließend veröffentlichen. Der Editor ist logisch strukturiert und bietet massenhaft Möglichkeiten, eigene Rätsel einzubauen und die Stimmung durch Interieur und Lichtgestaltung an das selbst erdachte Setting anzupassen. Trotz des verständlichen Aufbaus ist der Creator anfangs überfordernd und die vielen Optionen verwandeln das Levelbuilding in einen zeitfressenden Endgegner. Allerdings gibt es Limitierungen für euren ganz persönlichen Traum-OP, denn ihr könnt aus jeder Kategorie im Item-Katalog nur eine bestimmte Anzahl Gegenstände verwenden. Wer also eine besonders große oder volle Map bauen möchte, muss daher mit ein paar Abstrichen rechnen.

Da ihr Rätsel nur durch das Verknüpfen von Stromkreisen in eure Level integrieren könnt, ist zum Aufbau eine gewisse Grundkenntnis physikalischer Logik nötig. Wer sich dieses Wissen aber erfolgreich einverleibt, kann mit Input, Output und Stromstärke unglaublich komplexe Rätsel und Lichtspiele erschaffen. Das anschauliche und im Spiel anwählbare Youtube-Tutorial von Bossa Studios steht euch dabei mit verständlichen Erklärungen und Tipps zur Seite, sofern ihr der englischen Sprache mächtig seid.

Einer für alle, alle für einen!

Mit all den technischen und kreativen Möglichkeiten weiß die Surgeon-Simulator-Community anscheinend umzugehen, denn die Levels der Hobby-Chirurgen stecken voller Humor und Erfindungsgeist. Neben dem obligatorischen Rebuild des ersten Surgeon Simulator konnten wir bereits in einem Kannibalen-Restaurant blutige Mahlzeiten zubereiten und uns durch einen Escape-Room mit makaberen Rätseln im Saw-Stil kämpfen. Ein Bewertungssystem hilft dabei, euch von gestalterischen Reinfällen fernzuhalten und die Crème de la Crème der Community-Maps aus der gewaltigen Masse herauszufiltern.

Für die durchgeknallte Chirurgen-Simulation scheint das Community-Konzept also aufzugehen. Gemeinsam oder alleine wird fleißig an neuen Maps gebaut und die bereits vorhandenen Level werden durchgestöbert und ausprobiert. Dadurch entstehen ganz neue Ansätze, die den Simulator um viel (ko-)operatives Gameplay erweitern. Ob sich diese anfängliche Motivation der Community auch langfristig halten kann, wird sich erst in Zukunft zeigen. Wenn ihr auch nun auch einmal als virtueller Knochenbrecher und Organverschwender versuchen wollt, könnt ihr Surgeon Simulator 2 exklusiv über den Epic Games Store erwerben. ❑

MEINE MEINUNG

Melanie Weißmann



„Operieren mit der Präzision eines Dr. Bibber"

„Ups, ich habe dem Patienten aus Versehen den Arm abgerissen", sagte kein Chirurg, jemals. Glücklicherweise hat Surgeon Simulator 2 nicht den Anspruch, ein besonders realistisches Spiel zu sein. Mit der Motorik eines Kleinkindes und der Genauigkeit einer Schrotflinte müssen wir am bemitleidenswerten Bob herumdoktern. Zusammen mit den simpel gestalteten Rätseln halten uns die Operations-Levels dabei selten länger als eine halbe Stunde auf Trab. An dieser Stelle daher ein kleines Shoutout an alle Chirurgen, die weitaus zeitaufwändigere und komplexere Operationen durchführen und dabei keinen zweiten Bob bekommen, wenn sie es mal verkacken. Mir hat der Genre-Mix von Surgeon Simulator 2 sehr gut gefallen, da dieser deutlich mehr Variation ins Krankenhaus-Setting bringt. Neue Herausforderungen konnte ich auch immer in den super kreativen Community-Levels finden. Da für jeden Spieler zwangsläufig der Zeitpunkt kommt, an dem er alles in irgendeiner Form schon mal gesehen hat, verliert der virtuelle OP auf lange Sicht möglicherweise seinen Reiz. Besonders gut geeignet ist das Spiel hingegen für den Koop-Einsatz und als Video- oder Streaming-Content. Die vielen makaberen und ulkigen Situationen schreien förmlich danach, mit der virtuellen Welt geteilt zu werden!

PRO UND CONTRA

- ➕ Genre-Mix ermöglicht größere Gameplay-Variation
- ➕ Hilfreiche Anzeigen und audio-visuelles Feedback zu Bobs Kondition
- ➕ Makabrer Humor ist durch Optik und Setting gegeben
- ➕ Koop-Chaos macht Spaß
- ➕ Level-Creator bietet viele Möglichkeiten
- ➕ Sehr verständliches Video-Tutorial zum Level-Creator
- ➕ Community-Maps stecken voller kreativer Ideen
- ➖ Simulation nicht mehr im Vordergrund
- ➖ Steuerung gewöhnungsbedürftig
- ➖ Bugs im Tutorial
- ➖ Nach Fehlschlag muss das gesamte Level wiederholt werden
- ➖ Alleine auf Dauer nicht motivierend genug
- ➖ Level-Creator anfangs überfordernd



Ever Forward

Von: Alexander Bernhardt & Lukas Schmid

Ever Forward vereint eine minimalistische Optik mit einer gefühlvollen Geschichte. Jetzt müssten nur noch die Rätsel Spaß machen – aber ist das auch so?



Genre: Puzzle-Adventure
Entwickler: Pathea Games
Hersteller: Pathea Games
Termin: 13. August 2020
Preis: ca. 15 Euro
USK: nicht geprüft

Ein junges, schwarzhaariges Mädchen, mit nichts als einem weißen Nachthemd bekleidet, läuft barfuß am Strand entlang. Es wirkt entspannt und spielt ein bisschen mit dem Wasser. Plötzlich dreht es sich ruckartig um. Etwas hat seine Aufmerksamkeit geweckt, doch da ist nichts außer Sand, Meer und Steine. Das Kind schaut genauer hin und für einen kurzen Augenblick erblickt es eine Vision, oder einen Traum. Ehe es sich versieht, ist die Erscheinung auch schon wieder weg. Gleich danach ist aber dort, wo gerade noch ein idyllischer Strand zu sehen war, ein kaputtes, teilweise schwebendes Gebäude zu sehen. Außerdem liegt da eine riesige Wurzel.

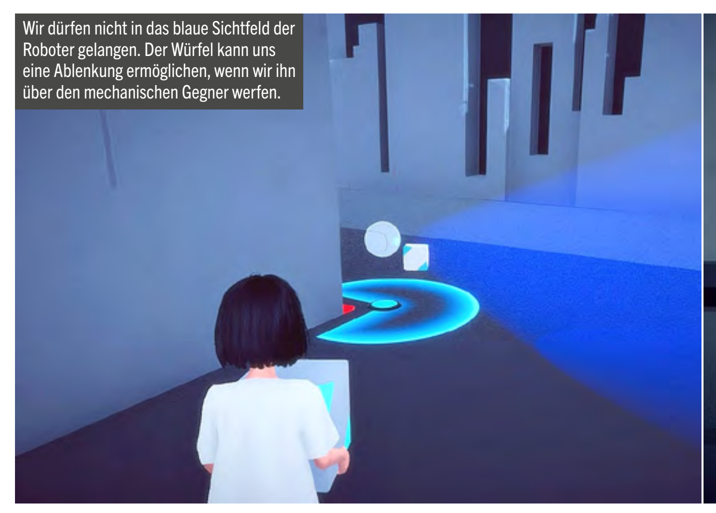
Wie das Haus ist sie pechschwarz, aber mit rot-orange-leuchtenden Adern umzogen. Nach diesem mysteriösen Einstieg übernehmen wir die Kontrolle über das Mädchen. Von Neugier gepackt, laufen wir zu dem unheimlichen Ort hin. Doch als wir ihm näher kommen, verzerrt das Bild auf einmal und ehe wir uns versehen, sind wir in einer neuen Welt gelandet. Einer Welt voller weißer Rechtecke, in der knifflige Knobeleien den Alltag bestimmen.

Ohne Vorwarnung oder jegliche Erklärung werden wir in die Welt von Ever Forward geworfen. Die Geschichte rund um das junge Mädchen namens Maya und ihre Mutter wird euch, genau wie die eben beschriebene Anfangssequenz, sehr komprimiert und ohne viel Erklärung vorgesetzt. Was man sich erschließen kann: Eine Katastrophe bricht über die Heimat unserer Figuren herein und die Aufmerksamkeit von Mayas Mutter wandert weg von ihrem Kind und hin zu ihrer Arbeit als Wissenschaftlerin. Vorangetrieben wird die Handlung mit Cutscenes, die Maya und ihre Mutter in deren Zuhause zeigen. In diesen Flashbacks werden die Figuren schimmernd leuchtend dargestellt, während die Umgebung dunkel und detailarm ist. Mehr zur Story wollen wir hier nicht vorwegnehmen. Die Geschichte ist kurzweilig, jedoch vorhersehbar. Sobald der Abspann läuft, dürfte auf jeden Fall kaum jemand unberührt zurückgelassen werden.

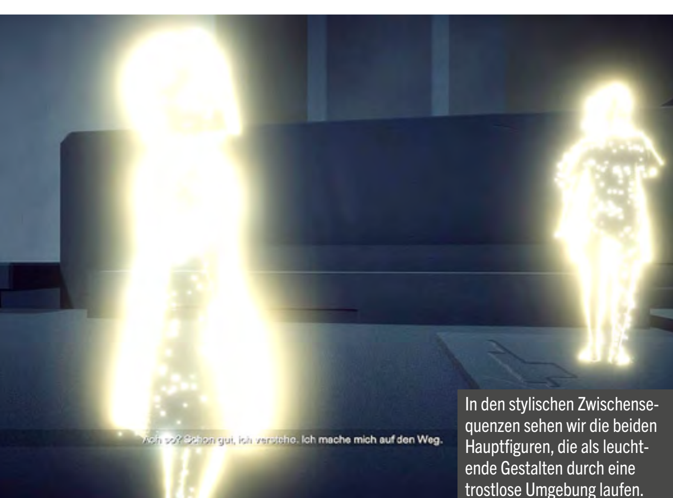


Inselbegabung

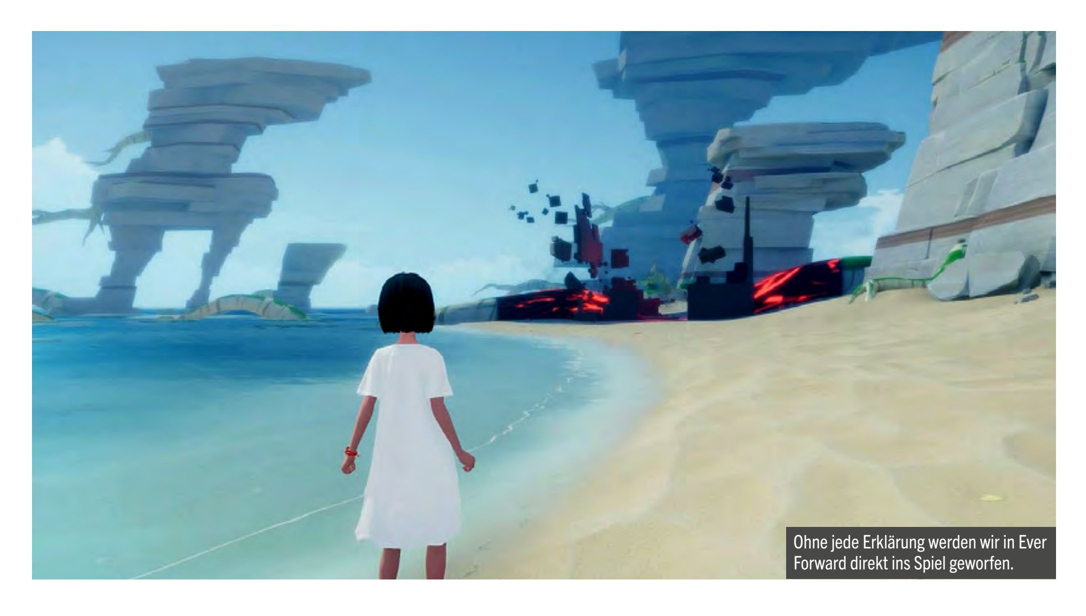
Dreh- und Angelpunkt des Gameplays ist die eigentlich idyllische Insel, welche aber von schwarz-roten Wurzeln befallen und voller zerstörter Gebäude ist. Diese lässt sich relativ frei erkunden, sehr viel zu entdecken gibt es jedoch nicht und auch der Abwechslungsreich-



Wir dürfen nicht in das blaue Sichtfeld der Roboter gelangen. Der Würfel kann uns eine Ablenkung ermöglichen, wenn wir ihn über den mechanischen Gegner werfen.



In den stylischen Zwischensequenzen sehen wir die beiden Hauptfiguren, die als leuchtende Gestalten durch eine trostlose Umgebung laufen.



Ohne jede Erklärung werden wir in Ever Forward direkt ins Spiel geworfen.

tum lässt zu wünschen übrig. Ein kleiner See mit einem Segelboot ist da noch eines der Highlights. Als optionaler Sammelgegenstand fungieren Blätter, die uns Tipps zu den verschiedenen Aufgaben im Spiel geben. Etwas nervig: Auf die Existenz des nicht allzu auffälligen Blattwerks wird man nicht hingewiesen, wir gelangten fast durch das gesamte Spiel, bevor wir auf sie aufmerksam wurden. Negativ aufgefallen sind uns zudem die sehr spät nachladenden Texturen etwa von Bäumen, Büschen und Steinen. Zudem poppen viele Objekte erst sehr spät auf, was der ansonsten gut gemachten Atmosphäre abträglich ist. Immerhin, musikalisch gefällt's, schöne Klavierstücke untermalen das Geschehen.

Rätselhafte Rätselgestaltung

Nähern wir uns einem der kaputten Häuser auf der Insel, wirft das Spiel uns in die erwähnte Welt voller Rätsel. Vor einem unendlichen Horizont zerbrechen wir uns hier den Kopf. Dieses Areal ist im Vergleich zur Insel grafisch viel minimalistischer und fast schon steril, was aber keineswegs negativ gemeint ist. Da es dort kaum Schatten oder Details gibt, sind die spät ladenden Texturen kein Problem. Trotz der Mängel auf der Insel und technischer Probleme: Der Stil des Abenteuers ist definitiv ein Hingucker. Klavierstücke wie auf der Insel gibt es während der Knobeleien übrigens nicht zu hören, dafür aber gut passende, leise Klänge.

Die Kopfnüsse machen aber leider nicht so viel Spaß, wie sie könnten. Oft ist nicht die Lösungsfindung das Problem, sondern die Umsetzung der Knobelei. Die Rätsel sind immer nach demselben Muster aufgebaut – wir müssen von Punkt A zu Punkt B gelangen. Aber nicht alleine. Ohne einen kleinen Würfel, der uns als Werkzeug und Schlüssel dient, sind die Levels nicht abschließbar. Ähnlich wie in Valves Spielereihe Portal aktivieren wir Plattformen, öffnen Tore, nutzen Teleportationsröhren und vermeiden böse Roboter. Letztere können uns mit einem Schuss erledigen, sobald wir in ihr Sichtfeld geraten. Auf Geräusche reagieren sie ebenfalls, womit wir sie in die Irre führen können. In der Nähe unserer metallischen Gegner schleicht Maya jedoch automatisch, weshalb schnelle Bewegungen unmöglich werden.

Das ist einer der Gründe, weshalb Ever Forward immer wieder frustrieren kann. Die Rätsel müssen manchmal im Rahmen von Zeitlimits gelöst werden beziehungsweise erfordern, dass wir rasch reagieren, aber unsere Protagonistin bewegt sich generell sehr langsam. Besonders anstrengend wird es, wenn im letzten Drittel Gravitationsrätsel dazukommen. Unter Zeitdruck mit in der Luft schwebenden Klötzen zu interagieren, während man im Tempo einer Schnecke auf Valium durch die Gegend spaziert, wird schnell nervig. Kurzum: Zu viele Rätsel überzeugen leider nicht. Seine Stärken zeigt das Spiel dann, wenn man gemütlich knobeln und ausprobieren kann.

Gähnen und Grübeln

Der Schwierigkeitsgrad von Ever Forward schwankt. Am Anfang liegt die größte Herausforderung darin, überhaupt zu wissen, was möglich ist. Die wenigen Tutorial-Einblendungen sind nämlich kaum der Rede wert. Oft gibt es auch unterschiedliche Lösungsmöglichkeiten, um ans Ziel zu kommen. Wenn man dann endlich mal den generellen Aufbau der Rätsel durchblickt hat, der sich niemals drastisch ändert, sind viele Level nur noch eine schwache Herausforderung. Aber zum Glück nicht alle, ab und an finden sich doch auch richtig harte Knobeleien, welche die grauen Zellen warm laufen lassen.

Ever Forward ist derzeit für knapp 15 Euro auf Steam erhältlich. Etwa drei Stunden dauert es, um alle Rätsel zu lösen. Zum Release gibt es 18 Stück, per DLCs soll das Repertoire später um 10 Kopfnüsse erweitert werden. Wer jetzt Interesse hat, aber nicht sofort 15 Euro ausgeben möchte, kann auch erst einmal die kostenlose Demo auf Steam anzocken. ❑

MEINE MEINUNG

Alexander Bernhardt



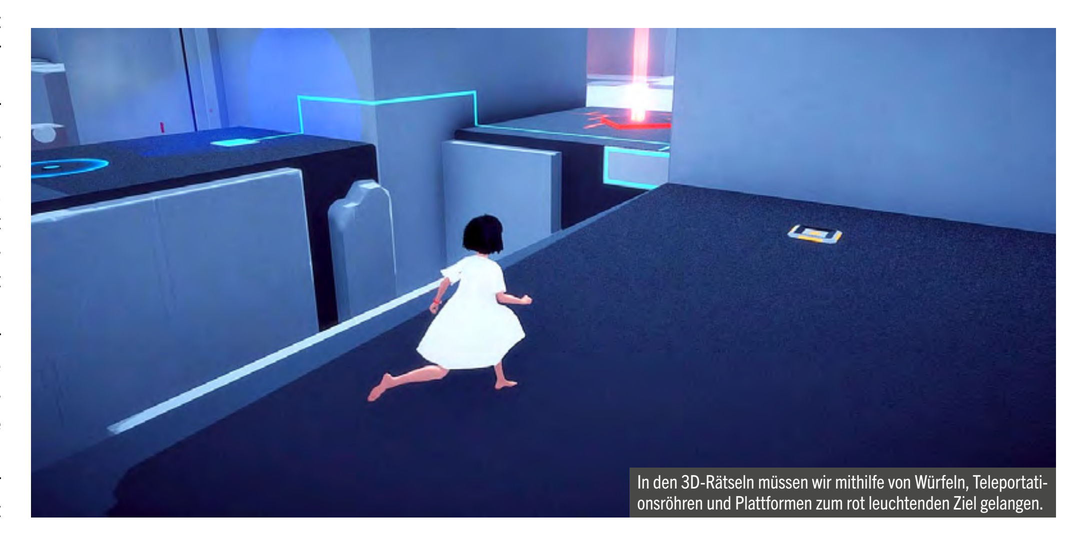
„Ich wünschte, ich könnte es lieben …"

Ever Forward hat so viel Potenzial. Durch den unverbrauchten Grafikstil und die gefühlvolle Geschichte hätte Entwickler Pathea eine echte Indie-Perle erschaffen können. Das Gameplay rund um die frustrierenden Rätsel verhindert das aber, obwohl sich zwischendrin immer wieder auch tolle Knobeleien einschlichen, bei denen ich mir gerne den Kopf zerbrochen habe. Spätestens aber durch die stressigen Rätsel mit Zeitdruck habe ich den Spaß am Spiel des öfteren verloren. Vor allem die Gravitationsrätsel am Ende sind ein einziger Krampf. Schade, es hätte doch so gut werden können …

PRO UND CONTRA

- + Minimalistischer, aber wunderschöner Grafikstil
- + Toll erzählte Geschichte
- + Kurzweilig
- + Angenehme Klaviermusik
- + Manche Rätsel herausfordernd …
- − … andere jedoch zu leicht
- − Schwerer Spieleinstieg aufgrund fehlender Erklärungen
- − Zeiträtsel sind frustrierend
- − Nur knapp drei Stunden lang
- − Spät ladende Texturen





In den 3D-Rätseln müssen wir mithilfe von Würfeln, Teleportationsröhren und Plattformen zum rot leuchtenden Ziel gelangen.

Das Trödelimperium in Barn Finders: Wir sehen (von links) Onkel Billys Pick-up, das kleine Wohnhaus, das Ladengebäude und einen Carport für Gebrauchtfahrzeuge.

Barn Finders

Genre: Simulation/Action-Adventure
Entwickler: Duality Games
Hersteller: Duality Games
Termin: 15. Juni 2020
Preis: ca. 17 Euro
USK: nicht geprüft

Von: Harald Fränkel & Maria Beyer-Fistrich

Mit 82% positiven Steam-Reviews und einem Szenario, das an TV-Sendungen wie Der Trödeltrupp und Storage Wars erinnert, geht Barn Finders mindestens als Geheimtipp durch. Aber wie viel Spaß macht es genau?

Immer wenn Sükrü Pehlivan und sein Trödeltrupp im Fernsehen „Mimimi!“ wimmern, weil sich der Krempel in der Garage von Max Mustermann aus Pusemuckl angeblich mal wieder nicht verkaufen lässt, lächle ich mein abfälligstes Lächeln. Sollen diese Verlierer doch weiter mit ihrem myToys-Kaufladen spielen und von einem Profi wie mir lernen! Ich habe es in Barn Finders sogar geschafft, eine gebrauchte Sexpuppe an den Mann zu bringen.

Wem es gelingt, ein fremdbesamtes Gummidingsbums zu veräußern, darf sich zu Recht Superhändler nennen. Okay, ich kam nicht drumherum, die aufblasbare Beischlafgelegenheit vorher zu säubern. Manche Kunden sind pingelig, wenn die Lebensabschnittsgefährtin auf einer speckigen Matratze in einer versifften Scheune lag, wo es aussah wie beim Drachenlord unterm Sofa. Doch stopp, ich erzähle die Geschichte besser von vorne.

Heute ist mein erster Tag als Aushilfe in Onkel Billys Pfandleihhaus. Der spricht nur Die-Sims-Kauderwelsch und klingt, als habe er einen Schlaganfall und eine Alkoholvergiftung gleichzeitig. Zum Glück werden Sprechblasen eingeblendet. „Barn Find“ heißt übersetzt „Scheunenfund“. Entsprechend suche ich nun in verlassenen Gebäuden und in deren Umgebung nach Trödel. Ich ahne nach wenigen Minuten, wie akribisch meine Wenigkeit stöbern muss, um Brauchbares zu finden. In den zwölf Levels liegen über 200 Objekte. Hinter jeder ollen Holzkiste könnte sich eine Antiquität verstecken. Also schiebe, drücke und werfe ich als Jäger der verlorenen Schätze tonnenweise wertlosen Krimskrams durch die Gegend.

Ich loote wie ein Schwein

Looten, looten, looten! Während ich mir einen Wolf suche, finde ich einen Wolf. Der ist ausgestopft wie ein weiteres Tier, eine unterirdisch hässliche Katze mit Stefan-Raab-Gebiss. Darüber hinaus belade ich Onkels Pick-up mit einem Einrad fahrenden Frosch, einer goldenen Klorolle und anderem ominösem Gedöns. Auch wenn ich mich im Grunde nur wild durch die Gegend klicke und ständig das Gleiche tue: Das Erkunden weckt den Jagdinstinkt in mir. Immer wieder fallen mir Reminiszenzen an die Popkultur auf. Zum Beispiel entdecke ich Band 1 der 1938 gestarteten Action-Comic-Reihe, in der Superman sein Debüt feierte. Das Atari 2600 liebe ich. Ich muss nur noch zwei Joysticks finden.

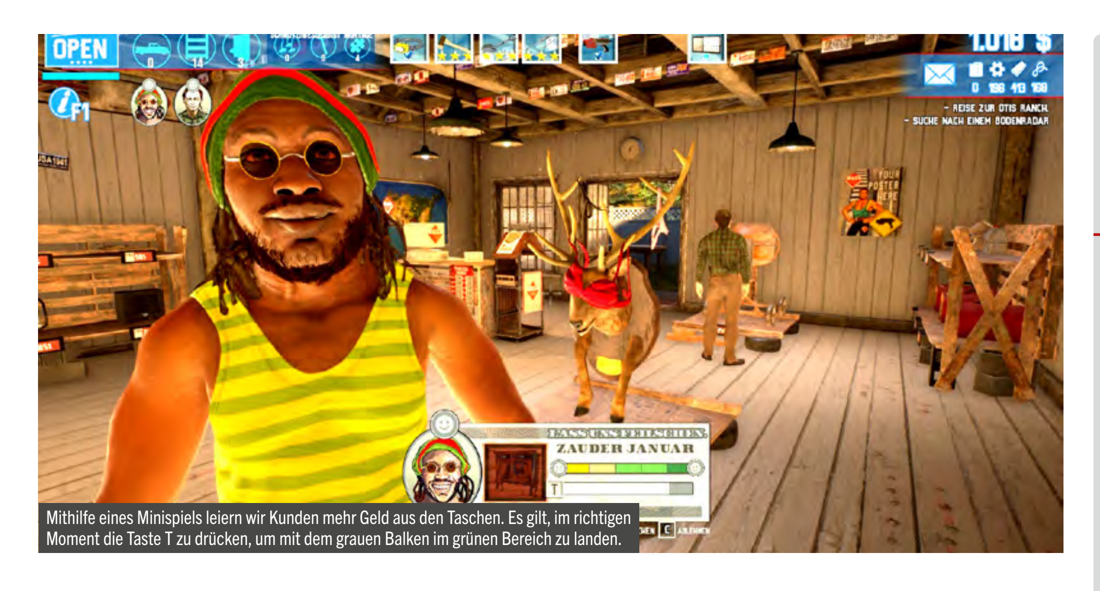
Es geht aber nicht nur darum, sämtliche Gegenstände und Sammelobjekte aufzuspüren. Ich bewältige Sprungpassagen und löse Rätsel, bei denen Schlüssel, Schalter und manchmal technische Geräte eine Rolle spielen, die nur mithilfe bestimmter Bauteile reparierbar sind. Die Entwickler bezeichnen ihr



Barn Finders entpuppt sich als reichlich skurril. Der Spieler muss zum Beispiel immer wieder ausgestopfte Tiere finden und verkaufen. Hier ein besonders hübsches Exemplar.



Die Auktionen sind klar von Storage Wars inspiriert. Bei dieser US-Doku-Soap geht es um Lager, die wegen ausgebliebener Mietzahlungen öffentlich versteigert werden.



Mithilfe eines Minispiels leiern wir Kunden mehr Geld aus den Taschen. Es gilt, im richtigen Moment die Taste T zu drücken, um mit dem grauen Balken im grünen Bereich zu landen.

Spiel als Simulation. In Wahrheit ist es ein Action-Adventure.

Zurück im Laden katalogisiere ich meine Fundstücke, trage sie einzeln(!) rein und deponiere sie auf Regalen. Das erfordert zugegebenermaßen viel laaangatmige Lauferei. Anschließend drehe ich mein Türschild auf „Geöffnet" und erwarte Kunden. Auch diese Mädels und Jungs sprechen nur Diarrhöisch. Während sie mit ihren Wachsgesichtern vor mir herumhampeln, frage ich mich, ob die Nervenklink in Lummerland vielleicht doch nicht so ausbruchsicher ist, wie alle immer behaupten. Egal, irgendwie wirken derlei Albernheiten gewollt.

Die Entwickler nehmen sich und ihr Baby nicht zu ernst. Es kommt mit einer humorvoll skurrilen Hillbilly-Atmosphäre und Mystery-Elementen umme Ecke. Eine solche Story entsteht vermutlich, wenn sich Per Anhalter durch die Galaxis und Akte X miteinander paaren. Bereits im ersten Level wird klar, dass in der Parallelwelt Ameryka auch Aliens abhängen. Ich mag die witzige Aufmachung des Spiels und das unverbrauchte Szenario. Wow, jetzt habe ich wirklich Loot geleckt!

Für eine Handvoll Dollar

Nach einiger Zeit merke ich, dass in dieser fremden Dimension maximal 15 Menschen leben. Es lungern jedenfalls immer wieder dieselben Kunden im Laden herum. Wobei: Vielleicht handelt es sich ja auch um Ratiopharm-Mehrlinge. Ich mutmaße, dass die Bewohner alle Geschwister sind und sich untereinander reproduzieren. Dafür sprechen die angeditschten Sprachzentren und das Verhalten beim Feilschen. Die Damen und Herren feiern oft selbst dann ekstatisch, wenn ich sie mal wieder gepflegt über den Tisch gezogen habe.

Überhaupt: Das grundsätzlich nette Minispiel, mit dessen Hilfe ich feilsche, kommt mir spanisch vor, obwohl es Polen programmiert haben. Die Preise legt das Spiel automatisch fest. Wenn ich nun über einen Karnevalsbart verhandle, der mit 50 Dollar ausgezeichnet wurde, und ich das Reaktionstest-Minispiel versemmele, bekommt der Kunde die Ware billiger. So weit, so normal. Wenn ich den Test aber rocke, und das ist nach ein bisschen Übung die Regel, muss der Käufer mehr Kohle abdrücken, als auf dem Preisschild steht. Wo gibbet denn so was? Wahrscheinlich nur im Paralleluniversum Ameryka und in Rom.

Händler: Hören Sie, ich will 20 Schekel für den Bart!

Kunde: 20 für diesen Bart? Ich zahle höchstens 12 Schekel!

Händler: Sehen Sie sich das an. Fühlen Sie Qualität. Das sind keine Ziegenhaare.

Kunde: Gut, dann gebe ich Ihnen 15 dafür.

Händler: Sie wollen mich beleidigen! Mich, mit einer im Sterben liegenden Großmutter! 25 Schekel, mein letztes Wort! Keinen Pfennig weniger oder mich soll der Schlag treffen.

Kunde: Gemacht. War nett, mit Ihnen Geschäfte zu machen.

Das erste Geld investiere ich in Werkzeuge. Es gibt eine Stirnlampe, eine Axt, eine Schaufel, Dietriche, ein Sonar und die sogenannte Aufwertungspistole. Jene braucht man, um zusätzliche Regale zu bauen, außerdem eine Reinigungsstation, eine Werkbank für Reparaturen und einen Montier-Tisch. Mit dem wiederum baue ich beispielsweise aus bestimmten Einzelteilen ein Motorrad zusammen, das gutes Geld bringt. Als ich meine Schaufel das erste Mal einsetze, zittere ich vorfreudig. Was ich wohl finde? Eine Schatzkiste mit Gold, Weihrauch, Myrrhe, einen neuen Ford Mustang oder Charlize Theron? Nein, nichts von alldem, sondern – bitte festhalten – ein … Klo. Läuft bei mir.

Im Lauf des Abenteuers wühle ich mich nicht nur durch heruntergekommene Scheunen, die zwölf Schauplätze sind abwechslungsreich und liebevoll designt. In einem Sumpfgebiet hüpfe ich wie Pitfall Harry von Krokodil zu Krokodil. Ich untersuche an einem riesigen See nicht nur eine Villa, sondern setze mit einem Boot zu einer Insel über, um diese zu erkunden. Bevor ich nachts ein altes Filmset betrete, das schon allein wegen des dortigen Friedhofs ordentlich Gruselstimmung generiert, stellt mir das Spiel doch tatsächlich folgende Frage: „Möchten Sie Angst haben?" Klicke ich auf Ja, lauern im Dunkeln ein paar Extraeffekte.

Der Blödeltrupp: Das Hirn liegt im Keller

Erwähnenswert sind abschließend die Auktionen. Hierfür haben sich die Entwickler todsicher von US-amerikanischen Doku-Soaps inspirieren lassen. Bei Storage Wars etwa ersteigern die Teilnehmer den Inhalt von Mietlagern, für die seit mindestens drei Monaten kein Geld mehr geflossen ist. Die Bieter dürfen in diese Self-Storage-Einheiten hineinschauen, sie aber nicht betreten. Wer den richtigen Riecher hat, ersteigert zu einem möglichst günstigen Preis die wertvollste Ware. Der Teilnehmer mit dem höchsten Gewinn gewinnt die Episode.

Hier offenbart sich jedoch ein großes Manko von Barn Finders: Wer sich nicht gerade superdämlich anstellt, verliert keinen einzigen Bieter-Krieg. Wenn ich mein Gebot eine Sekunde vor Ablauf der Zeit abgebe, kontert der konkurrierende Blödeltrupp nicht mehr. Außerdem werfen die ersteigerten Garagen fast immer mehr ab, als ich investiere – kaum Risiko, kaum Spannung! Es mangelt insgesamt an wirtschaftlicher Herausforderung, wahrscheinlich schaffen es nur Amöben, bankrottzugehen. Im Abgang bleibt deshalb ein bitterer Geschmack zurück. ❑

MEINE MEINUNG

Harald Fränkel



„Hot or not? Barn Finders ist ein Pixel gewordener Coitus interruptus."

Nach den ersten zwei Stunden wollte ich fast eine Ein-Mann-La-Ola-Welle starten und meine Vuvuzela auspacken: Barn Finders offenbarte sich mir als ungewöhnliches und lustiges Spiel. Es war eine Freude, die Gameplay-Mechaniken zu entdecken. Dummerweise hat man sehr früh alles gesehen und z.B. alle Werkzeuge freigeschaltet. Darüber hinaus bewegen sich die wirtschaftlichen Möglichkeiten auf Magerstufe-Niveau. Es gibt etwa keine echte KI-Konkurrenz. Nicht mal Preise festlegen darf ich. Dafür steigt mit der Zahl an Fundstücken die Dauer der Verkaufsphasen. Während ich dröge zwischen Lagerstation und Geschäft hin- und hertappe, um Regale aufzufüllen, würde ich lieber was Sinnvolleres tun. 24 Stunden lang einer Waschmaschine zuschauen oder so. Als Adventure funktioniert Barn Finders gut. Ich hatte in der Summe viel Spaß. Entsprechend gibt's ein „Befriedigend" aufs virtuelle Zeugnis.

PRO UND CONTRA

- \+ Unverbrauchtes Szenario
- \+ Zwölf abwechslungsreiche Schauplätze
- \+ Erkunden der Levels weckt Jagdinstinkt
- \+ Schräge Hillbilly-Atmosphäre
- \+ Story mit Mystery-Elementen
- \+ Kleine Rätsel und Sprungeinlagen
- \+ Reminiszenzen an die Popkultur
- \+ Nette Minispiele
- − Wirtschaftliche Herausforderung geht gegen Null
- − Verkaufsphasen fressen im späteren Verlauf zu viel Zeit
- − Werkzeuge sind zu schnell freigeschaltet
- − Erzählung im Mittelteil sehr dünn
- − Nur ein Speicherstand pro Spielerprofil



PC Games HIT-AWARD 9/10

Genre: Simulation
Entwickler: Thunder Lotus Games
Hersteller: Thunder Lotus Games
Termin: 18. August 2020
Preis: ca. 25 Euro
USK: ab 12 Jahren

Von: Katharina Pache

Spiritfarer

Ein echter Überraschungshit: Spiritfarer tauchte aus dem Nichts aus und verzaubert mit einem ungewöhnlichen Spielprinzip, tollen Animationen und herzerweichenden Szenen.

Es ist eine einfache Geste, aber sie bedeutet sehr viel: Manchmal braucht jemand gerade keine schlauen Ratschläge oder ein offenes Ohr, sondern ganz einfach eine Umarmung. In Spiritfarer schließt ihr eure Passagiere per Knopfdruck in die Arme, und das ist einfach nur schön und herzerwärmend – wie, im besten Falle, auch im richtigen Leben.

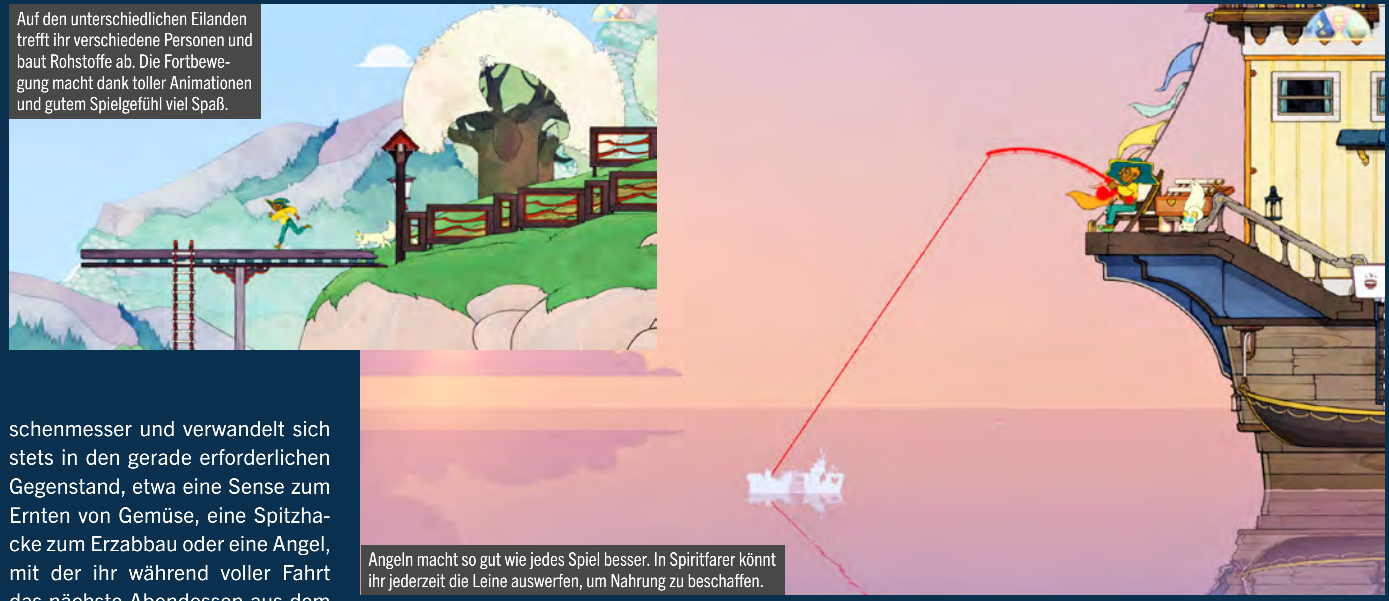
Jedes Ende ist ein Anfang

Leben ist dabei ein gutes Stichwort, denn in Spiritfarer geht es um den Tod. Nanu? So ein schweres, ernstes Thema? Das Indie-Spiel schafft es vorzüglich, das Loslassen und endgültigen Abschied in ein interaktives Abenteuer zu verpacken, das zwar rührend, aber nie rührselig oder deprimierend wirkt. Doch der Reihe nach: Ihr verkörpert das Mädchen Stella, das zu Beginn des Spiels den Job von Charon übernimmt – niemand anderem als der Tod höchstpersönlich. Auch er ist anscheinend nicht unsterblich, überlasst uns das sogenannte Everlight und beauftragt uns, schwindende Seelen sicher ans Ende ihres Daseins und durch die Pforte der Ewigkeit zu geleiten. Allerdings: Viele Seelen klammern sich an ihr vergangenes Dasein, sie müssen erst abschließen mit ihrem Leben. Und hier kommt Stella ins Spiel: Auf ihrem Kutter nimmt sie nach und nach eine illustre Gruppe anthropomorphe Seelen auf. Und auch die haben Bedürfnisse: Ein Mitfahrer arbeitet gerne mit Holz und wünscht sich eine Sägemaschine, ein anderer einen Garten. Jeder sollte zudem einen eigenen Rückzugsort haben. Indem ihr das Boot ausbaut und die erforderlichen Ressourcen sammelt, erweitert ihr die Auswahl an Zimmern, die ihr errichten könnt. Beim Einsacken von Rohstoffen kommt das Everlight ins Spiel: Das magische Objekt ist eine Art Schweizer Ta-



Die bereits errichteten Gebäude könnt ihr einfach verschieben, um Platz für neue Einrichtungen zu schaffen. Wenn das nicht hilft, baut ihr den Kahn einfach aus.


Herrlich, ein Gewitter! Durch das Everlight seid ihr geschützt und könnt mit einer leeren Flasche im Inventar sogar Blitze einfangen. Die dienen als Rohstoffe!


Auf den unterschiedlichen Eilanden trefft ihr verschiedene Personen und baut Rohstoffe ab. Die Fortbewegung macht dank toller Animationen und gutem Spielgefühl viel Spaß.

Angeln macht so gut wie jedes Spiel besser. In Spiritfarer könnt ihr jederzeit die Leine auswerfen, um Nahrung zu beschaffen.

schenmesser und verwandelt sich stets in den gerade erforderlichen Gegenstand, etwa eine Sense zum Ernten von Gemüse, eine Spitzhacke zum Erzabbau oder eine Angel, mit der ihr während voller Fahrt das nächste Abendessen aus dem Meer fischt. Die Spielwelt selbst ist ein riesiger Ozean voller kleiner Inseln. Manche davon hängen mit den letzten Wünschen und Emotionen eurer Passagiere zusammen, auf manchen gibt es Siedlungen und Nebenquests, einige versorgen euch mit Ressourcen. Um entlegenere Gebiete zu erreichen, müsst ihr den Kahn mit Eisbrechern und ähnlichen Erweiterungen ausstatten. Auch während der Fahrt gibt es genug zu tun, sei es, durch die anfallenden Aufgaben an Bord, auftauchendes Treibgut oder weil es gerade gewittert und ihr Blitze in Flaschen einfangt.

Liebenswerte Gefährten

All das klingt wenig nach Spiel und viel nach Management. Das stimmt auch, allerdings sind die meisten Aktionen so befriedigend umgesetzt, dass man gerne Fleißaufgaben abhakt, immer auf der Suche nach neuen Inseln, Verbesserungen und Begegnungen. Man kümmert sich nicht (nur) um die Mitfahrer, weil das Boni verspricht, sondern aus dem Verlangen heraus, ihnen eine Freude zu bereiten. Das hat einen simplen Grund: All die NPCs sind hervorragend geschrieben und wirken, trotz ihrer animalischen Gestalt, überzeugend und real. Nie wollten wir die Dialoge wegdrücken, wir redeten freiwillig mit allen Charakteren, die wir trafen – das zeugt von einem oder mehreren hervorragenden Autoren im Entwicklerteam. Der Wermutstropfen allerdings: Die Texte von Spiritfarer sind (bislang) alle auf Englisch.

Punkten kann Spiritfarer in Sachen Optik, die Figuren sind klasse gestaltet und butterweich per Hand animiert. Die Umgebungen hingegen wirken manchmal ein wenig, als entstammten sie einem Mobile-Titel, dennoch versprühen sie Charme. In seiner Gesamtheit ist Spiritfarer unmöglich mit nur einem Spiel zu vergleichen. Es hat den Entdeckerreiz eines Wind Waker, die Bindung zu den Figuren wie in einem hervorragendem Adventure, die schicken Animationen eines Cuphead, löst teilweise mehr authentische Gefühle als diverse cineastische Triple-A-Spiele aus und bietet zwar wirklich keinerlei besonderes Gameplay im klassischen Sinn, verpackt dieses aber auf einem so gelungenen Wege, dass man die Maus so schnell nicht weglegen möchte. Wie emotional man auf diverse Story-Ereignisse reagiert, hängt natürlich auch von der Persönlichkeit ab – das liegt aber auch daran, dass Spiritfarer dankenswerterweise auf die Vermittlung seiner Botschaften mit der Holzhammermethode verzichtet und das Spiel für sich sprechen lässt ❏

Im Ozean ist nichts los? Von wegen! Ihr trefft auf euren Überfahrten viele interessante Kreaturen und Personen.

MEINE MEINUNG

Katharina Pache



„Toller Geheimtipp, der auch noch wunderschön aussieht!"

Ich habe genau nichts erwartet, als ich Spiritfarer eingeschaltet habe. Ich dachte höchstens „Hmm, noch ein Indie-Spiel mit einem Boot". Aber schon eine halbe Stunde später war ich voll drin in meinem neuen Job als Tod, das letzte Mal habe ich so einen charmanten Schnitter in den Scheibenweltromanen getroffen. Ein herzerwärmendes Abenteuer rund um Vergänglichkeit, das mich überzeugt hat, auch wenn ich normalerweise Spiele mit ein wenig mehr „Spiel" bevorzuge. Will sagen: Gameplay geht bei mir im Zweifelsfall über alles, und obwohl man hier nicht wirklich viel in dieser Hinsicht zu tun hat, macht es doch eine reine Freude, über die See zu schippern, Inseln zu bereisen, mehr über die Vergangenheit meiner Passagiere herauszufinden, zusätzliche Gebäude zu errichten, meinen Kutter aufzuwerten, und, und, und … Ganz großes Lob noch an das Art-Design: Die größtenteils traditionellen Animationen sehen in Bewegung einfach fantastisch aus. Ich wünschte, es gäbe mehr in dieser Richtung.

PRO UND CONTRA

- ➕ Wundervoll geschriebene Charaktere und Story
- ➕ Motivierende Aufbauelemente
- ➕ Herausragende Animationen
- ➕ Spielwelt lädt zum Entdecken ein
- ➕ Unvergleichliches Spielerlebnis
- ➕ Mit Koop-Modus
- ➖ Nur englische Texte
- ➖ Einige Aktionen dauern etwas zu lang (Holz schlagen)





Nach dem Prinzip „Catch 'em all" fügen wir bereits ausgespielte Vogelkarten unserem Index hinzu. Hier können wir verweilen und ein wenig unnützes Vogel-Wissen in uns aufsaugen.

Wingspan

Genre: Strategie
Entwickler: Monster Couch
Hersteller: Monster Couch
Termin: 17. September 2020
Preis: ca. 20 Euro
USK: ab 0 Jahren

Von: Melanie Weißmann & Philipp Sattler

Das beliebte Gesellschaftsspiel rund um die kleinen Piepmätze hat sein analoges Federkleid abgeworfen und sich zu einem soliden Spiel gemausert.

Freunde der Vogelkunde, Naturliebhaber und Sammel-Enthusiasten aufgepasst: Brettspiel-Preisträger Wingspan (Flügelschlag) ist nun auch als Videospiel erschienen. Seit dem 17. September ist das Strategie-Kartenspiel, bei dem ihr versuchen müsst, eine möglichst vielfältige und effektive Vogel-Sammlung in eurem Naturschutzgebiet anzusiedeln, auf Steam erhältlich.

Wir sind gut zu … Piepmatzen

In Wingspan mutieren die Mitspieler zu vorbildlichen Tierschützern, die heimatlosen Vögeln ein warmes Nest in ihren artgerechten Reservaten anbieten. Entscheidend für die Wahl unserer fedrigen Freunde ist nicht etwa die Optik, sondern der Nutzen der Vogelkarten für eine möglichst hohe Siegpunktzahl, die am Ende jedes Spiels den Gewinner bestimmt. In der digitalen Version des Board-Games steht euch aktuell nur das Basis-Set mit insgesamt 170 Vogelkarten zur Verfügung. Von diesem Deck erhalten alle Spieler am Anfang des Spiels bis zu fünf Karten. Wer sich für weniger Handkarten entscheidet, darf sich stattdessen eine entsprechende Anzahl Futtermarken einer beliebigen Art aus dem Vogelhaus, einem gemeinschaftlich geteilten Futter-Pool, aussuchen.

Jedes Spiel besteht aus vier Runden mit insgesamt 26 Zügen, in denen ihr jeweils eine der vier möglichen Aktionen ausüben dürft. Unsere Züge finden dabei auf einem separaten Spielfeld statt, welches aus drei Habitaten besteht. Jede Aktion ist an ein bestimmtes Habitat geknüpft. Gemäß der Brettspiel-Vorlage könnt ihr dort entweder einen neuen Vogel in das für ihn vorgesehene Habitat aussetzen, Vogelfutter sammeln, Eier legen (lassen) oder weitere Vogelkarten ziehen. Die sammelbaren Ressourcen stehen dabei im engen Zusammenhang. So könnt ihr beispielsweise nur dann neue Vögel in ein passendes Habitat setzen, wenn ihr im Besitz einer Vogelkarte seid und genügend Futter sowie Eier besitzt, mit denen ihr den Platz für das auserwählte Federvieh bezahlen könnt. Je mehr Vögel ihr in einem Habitat besitzt, desto mehr Ressourcen erhaltet ihr durch das Ausführen der Aktionen. Am wichtigsten sind jedoch die Fähigkeiten eurer gefiederten Gefährten, denn sie ermöglichen auf unterschiedliche Art und Weise den Zugang zu zusätzlichen Vorräten


Unsere einzige Belohnung nach einem Sieg: Eine Zusammenfassung unserer ergatterten Punkte. Immerhin werden diese mit den Leistungen unserer Gegner verglichen.



Im Wald-Habitat können wir Futter für unsere Vögel sammeln oder Waldvögel ausspielen. Nehmen wir Futter aus dem Häuschen, stehlen wir es dadurch auch unserer Konkurrenz.

oder Siegpunkten. Unsere Symbiose mit den Piepmätzen dient also dem gezielten Sammeln gewinnbringender Ressourcen und ist somit kein reiner Akt der Nächstenliebe.

Da es im Detail noch viele weitere Mechaniken zu beachten gibt, waren wir sehr dankbar für das äußerst aufschlussreiche Tutorial. Trotz der überwältigenden Informationsflut geht uns das Spielprinzip nach kürzester Zeit instinktiv von der Hand. Der natürlich-routinierte Spielablauf wird zusätzlich durch die Hervorhebung aller aktuell ausspielbarer Karten unterstützt. Weniger reibungslos fühlt sich allerdings das Anwählen einzelner Handkarten an. Statt einem anmutig gleitenden Wechsel zwischen den anvisierten Vogelkarten erwartet uns hier eher die haptische Eleganz eines tölpelhaften Pinguins.

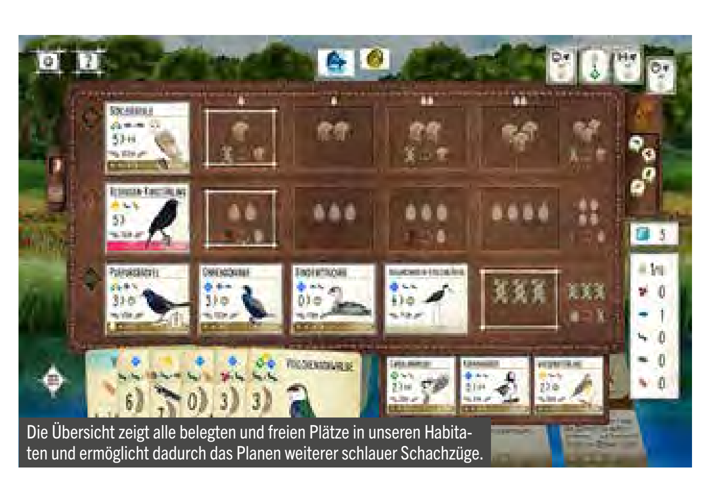
Dennoch ist das digitale Brettspiel seinem analogen Vorbild in Punkto Übersichtlichkeit einige Flügelschläge voraus. Futtermarken, Karten und Eier liegen nicht mehr kreuz und quer um das Spielfeld verteilt und die drei Aktionsbereiche sind gut strukturiert und getrennt voneinander anwählbar. Wollt ihr eure Lebensräume gesammelt unter die Lupe nehmen, könnt ihr eine Übersicht aufrufen, die euch in Vogelperspektive einen Überblick über euren derzeitigen Fortschritt ermöglicht. Vor allem für faule Vogel-Fans ergibt sich dadurch ein weiterer Vorteil, denn in der Adaption sind weder Auf- noch Abbau nötig. Auch organisatorische Prozesse, wie etwa das mühselige Punktezählen am Ende jeder Runde geschehen in Wingspan voll automatisiert.


Im Wasser-Habitat können wir neue Vogelkarten ziehen oder Wasservögel ausspielen. Hier haben wir die Wahl zwischen dem Ziehen einer offenen oder einer verdeckten Karte.

Gemeinsam einsam

Wer Wingspan mit anderen Vogelfreunden zocken möchte, sollte sich darüber im Klaren sein, dass es nur wenig interaktives Gameplay zwischen den Mitspielern gibt. Jeder der zwei bis fünf Kontrahenten hat seine eigenen Habitate, die er innerhalb der durchschnittlichen Spielzeit von einer knappen Stunde ungestört vom Rest der Konkurrenz mit vielerlei Vögeln füllt. Da ihr mit eurem Grüppchen Hobby-Ornithologen nicht an einem überschaubaren Tisch sitzt, müsst ihr in der digitalen Version des Brettspiels die Boards aller Beteiligten separat auszuspionieren, um eventuelle Maßnahmen gegen ihre Strategien zu ergreifen. Das Gras ist ja bekanntlich in anderen Habitaten grüner. Besonders hohes toxisches Potenzial bietet übrigens das gezielte Vor-der-Nase-wegschnappen von gemeinsamen Ressourcen, wie Futter oder Vogelkarten. So könnt ihr dem Gegenspieler etwa den letzten Wurm aus dem Vogelhaus klauen, den er dringend für die Fähigkeit eines Flattermanns benötigt hätte. Generell ist Wingspan aber kein Spiel, bei dem sich Gegner an die Gurgel gehen. Leider macht sich diese fehlende Interaktion besonders in der virtuellen Vogelwelt bemerkbar. Hier sitzen wir weit mehr als eine Flügelspannweite von unseren Spielpartnern entfernt und können uns nach einer diebischen Elster-Aktion nicht am Entgleiten ihrer Gesichtszüge ergötzen.

Dieser Verlust des Gemeinschaftsaspekts hat gleichzeitig eine sinkende Gewinnmotivation zur Folge. Da es kein Rangsystem gibt, mit dem wir den unbekannten Gegnern unser beflügelndes Überlegenheitsgefühl ins Gesicht drücken können, bleiben wir mit der unbefriedigenden Stimmung eines unbelohnten Sieges auf der Strecke. Kleinere Features versuchen die Langzeitmotivation der virtuellen Vogelwiese aufzuhellen – leider ohne Erfolg. Oder glaubt ihr, dass das Sammeln der bereits ausgespielten Vogelkarten in einer Art digitalem Stickerheft oder die 31 Steam-Erfolge zu einem langanhaltenden Spielspaß beitragen? Nein, Wingspan scheint auch in der Videospiel-Version eher für den kurzfristigen Gebrauch in der Gemeinschaft gestaltet zu sein. Diese Nische erfüllt es dafür mit seinen individuellen Lobbys unglaublich gut. Wir hätten uns dennoch einen stärkeren kompetitiven Fokus gewünscht.


Die Übersicht zeigt alle belegten und freien Plätze in unseren Habitaten und ermöglicht dadurch das Planen weiterer schlauer Schachzüge.

Ein naturnahes Spektakel

Ihr liegt an einem sonnigen Tag auf einer grünen Wiese, der Duft von frischen Frühlingsblumen steigt euch in die Nase, während im Hintergrund Vögel ihre Melodien zwitschern – so in etwa könnt ihr euch die Atmosphäre von Wingspan vorstellen. Das unaufgeregte Thema und die mit Vogelgesang untermalte Melodie versprühen eine harmonische, ja fast schon meditative Stimmung. Besonders beruhigend wirkt der mit Pastellfarben verfeinerte, skizzenartige Stil der naturnahen Zeichnungen. Entwickler Monster Couch haucht der ohnehin schon realistisch anmutenden Optik mit entzückenden Animationen zusätzliches Leben ein.

Spielen wir eine der bezaubernden Karten aus, wird uns ein interessanter Fakt zum jeweiligen Vogel von einer englischsprachigen Synchronsprecherin vorgetragen. Alle im Spiel genannten oder auf den Kärtchen abgebildeten Vogel-Fakten, darunter auch die namensgebende Flügelspanne (Englisch: Wingspan), bieten lehrreiche und überraschend akkurate Einblicke in die Welt der einzelnen Vogelarten. Auch die zum Teil sehr naturgetreuen Fähigkeiten der geflügelten Tiere gliedern sich gut ins Gameplay ein. So erhält der Rabengeier zum Beispiel Futtermarken, sobald ein gegnerischer Raubvogel Beute fängt. Leider sind nicht alle Karten so genau auf ihr lebendiges Vorbild abgestimmt und viele Effekte ähneln einander. Ein wenig mehr Individualität im Fähigkeiten-Pool hätte der Fauna von Flügelschlag sicher nicht geschadet.

Wer nun selbst zum virtuellen Vogel-Beobachter werden will, kann sich Wingspan auf Steam für einen aktuellen Vollpreis von ca. 20 Euro zulegen. Auch für die Nintendo Switch soll das entspannende Kartenspiel erscheinen. Ein Release-Termin steht hier allerdings noch nicht fest. ❑

MEINE MEINUNG

Melanie Weißmann



„Hier wurde kompetitives Potential verschenkt!"

Eine optisch wirklich gelungene Board-Game-Umsetzung hat Monster Couch hier gezaubert. Leider tröstet mich der Charme der kleinen Piepmätze nicht über das Fehlen eines langfristig motivierenden Konzepts hinweg. Ein Rangsystem, bei dem wir im Stil einer natürlichen Selektion die Vogel-Nahrungskette erklimmen, oder zumindest relevante Siegbelohnungen hätten die Videospiel-Version hoch hinaus tragen können. Das strategische Spielprinzip bietet eine gute Grundlage für kompetitive Käfigkämpfe. Ich wäre nur allzu gerne mit meiner Vogelarmee in eine unblutige Schlacht um das ertragreichste Habitat gezogen. Statt aber die Spieler mit anspornenden Neuerungen bei der Stange zu halten, bleibt Flügelschlag lieber bodenständig und besinnt sich allein auf die Tugenden der Brettspiel-Vorlage. Schade.

PRO UND CONTRA

- ➕ Hilfreiches Tutorial
- ➕ Steile Lernkurve
- ➕ Gute Übersichtlichkeit auf dem digitalen Spielbrett
- ➕ Automatisierte Prozesse erleichtern den Spielablauf
- ➕ Realistische Optik, entspannende Atmosphäre
- ➕ Fähigkeiten passen oft zu den Eigenschaften der jeweiligen Vogelart
- ➖ Anwählen der Handkarten fühlt sich unsauber an
- ➖ Wenig Interaktionsmöglichkeiten mit Gegenspielern
- ➖ Vogelfähigkeiten wiederholen sich
- ➖ Keine großartigen Neuerungen in der digitalen Version



WWE 2K Battlegrounds hat leider mit einigen nervigen Problemen zu kämpfen, aber Triple H freut sich immerhin, dabei zu sein.

WWE 2K Battlegrounds

Genre: Beat 'em Up
Entwickler: Saber Interactive
Hersteller: 2K Games
Termin: 18. September 2020
Preis: ca. 40 Euro
USK: ab 12 Jahren

Von: Christian Dörre

Launiges Gebrawle trifft auf Technikmacken und Mikrotransaktionen.

Ende 2019 war das letzte Spiel der Hauptreihe ein ziemliches Debakel, weshalb sich die Wrestlingsimulation in diesem Jahr eine Auszeit nimmt, um sich selbst wieder auf Vordermann zu bringen. Dennoch muss auch 2020 nicht auf ein Spiel zur WWE verzichten, auch wenn es diesmal kein Titel ist, der das Geschehen der amerikanischen Wrestling-Promotion möglichst realistisch wiedergeben möchte. Battlegrounds ist ein zugänglicher Brawler im Cartoon-Look mit allerhand überdrehten Ideen, der den Fokus vor allem auf kurzweilige Multiplayer-Keilereien legt. So spaßig das simple Gekloppe im WWE-Universum aber auch sein könnte, der Titel hat leider einige unverzeihliche Macken im Gepäck.

Einfach drauflosprügeln

Während die normale WWE-2K-Reihe aufgrund der Vielzahl an möglichen Aktionen nicht sonderlich einsteigerfreundlich ist, kann man bei Battlegrounds einfach zum Controller greifen und direkt Spaß haben. Jeder, der nicht mit den Gamepad-Fähigkeiten eines überfahrenen Opossums gestraft ist, wird schnell erste Schlag- und Kick-Kombos ausführen oder die Gegner mit einem Suplex auf die Matte knallen. Nach ein paar Matches hat man auch stärkere Aktionen wie Signatures, Finisher oder Interaktionen mit der Umgebung verinnerlicht. Die Arenen, hier Battlegrounds genannt, sind nämlich nicht einfach die Hallen von RAW, SmackDown! oder WrestleMania. Stattdessen kämpft man beispielsweise im Sumpf, wo man den Gegner einem riesigen Alligator direkt ins Maul werfen kann. In Mexiko hingegen darf man kurzzeitig die Kontrolle über einen ferngesteuerten Ziegenbock übernehmen und mit diesem die Kontrahenten wegrammen. Das ist doof, aber witzig und sorgt vor allem in Multiplayer-Matches mit Freunden für mächtig Schadenfreude. Zufallspartien sind jedoch weniger spaßig, da das simple Kampfsystem von vielen Zockern für Exploits genutzt wird. Sie nehmen Kämpfer mit schnellen Taunts, füllen so rasch die Spezialleiste und spammen dann Signatures und Finisher. Aufgrund des ungenauen und kaum vorhandenen Kontersystems kann man dagegen dann auch nichts ausrichten, außer vor dem Gegner wegzulaufen. Doch auch gegen die KI ist man teilweise ziemlich genervt, da diese oft nur vor einem flieht, statt zu kämpfen. In Multi-Men-Matches wie einem Fatal-4-Way oder gar einem Royal Rumble kann man sogar beobachten, wie die zwei sich gegenseitig anvisierenden KI-Kämpfer nur umeinander herumtänzeln oder gar ganz auf Abstand gehen. Augrund solcher Umstände und auch wegen der sehr kleinen und je nach



Über 70 WWE-Superstars sind im Spiel enthalten, die meisten davon müsst ihr aber erst freikaufen mit In-Game-Währung oder Echtgeld.



Gerade mit vier Spielern im Multiplayer sind die Matches ziemlich chaotisch. Darunter leidet oftmals die Übersicht.



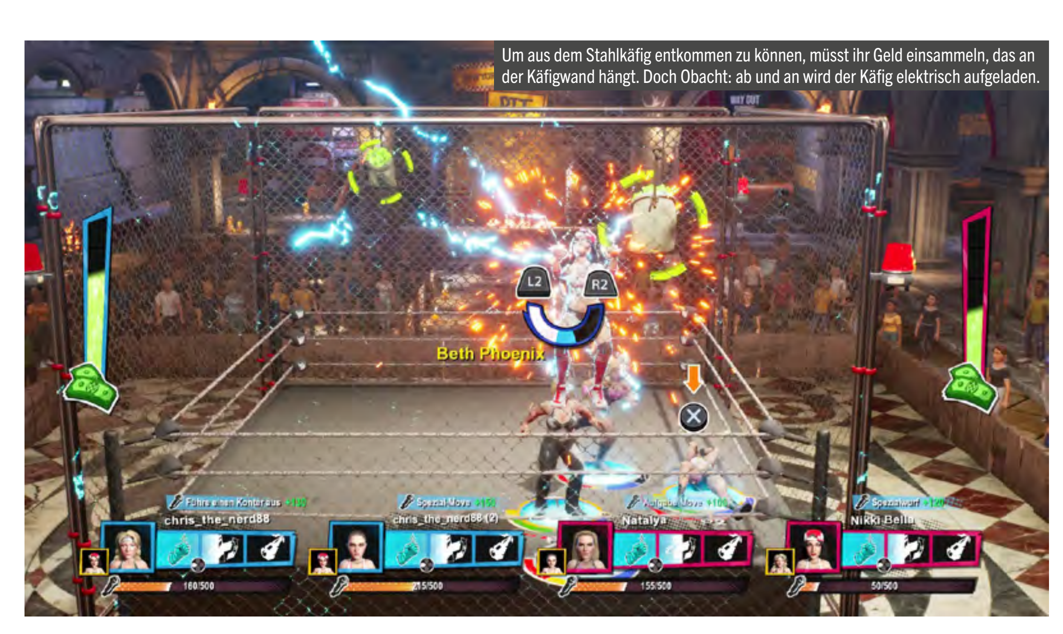
Es stehen einige Match-Varianten zur Auswahl, Gauntlet- oder Royal-Rumble-Matches sind jedoch wegen der geringen Move-Anzahl auf Dauer ziemlich ermüdend.

Kämpferklasse immer gleichen Move-Sets machen Singleplayer-Matches nicht sonderlich viel Laune. Das ist schade, denn es gibt sogar einen in hübschen Comic-Panels dargestellten Story-Modus, in dem man einige Newcomer zu WrestleMania führen soll und sich auf dem Weg mit zahlreichen aktuellen Wrestlern und Legenden von früher anlegt. Ebenfalls darf man einen eigenen Catcher erstellen und mit diesem verschiedene Herausforderungen meistern, um ihn aufzuleveln. Da die KI mies ist und die Kämpfe sich aufgrund der geringen Anzahl an Aktionen immer gleich spielen, ist hier schnell die Luft raus.

Here goes the money

Neben den angesprochenen Makeln wird WWE 2K Battlegrounds zudem immer wieder von kleineren Bugs, Glitches, Clipping-Fehlern und Ruckelorgien geplagt. In einigen Matches verkam das Geschehen im Ring sogar kurzzeitig zu einer Dia-Show. Das darf so eh nicht sein und schon gar nicht bei diesem simplen Cartoon-Grafikstil. Apropos: Während einige Wrestler gut eingefangen wurden, sehen andere seltsam gestaucht aus und schielen vor sich hin. Aber die meisten der über 70 enthaltenen Catcher muss man eh erst freischalten oder vielmehr freikaufen. So ziemlich alles im Spiel kostet In-Game-Währung, die man durch Level-Aufstiege verdient, die man wiederum durch gespielte Matches erreicht. Theoretisch kann man auch alle Inhalte selbst freispielen, doch das dauert ewig. Man verdient nur wenige der sogenannten Battle-Bucks und die Wrestler und deren Bonus-Kostüme sind zumeist sehr teuer. Zudem muss man sogar für die Teilnahme an Online-Turnieren sowie -Herausforderungen Battle-Bucks als Einsatz zahlen. Das Spiel drängt einen also dazu, lieber Echtgeld für Golden Bucks auszugeben, mit denen sich ebenfalls Wrestler und Objekte für selbsterstellte Arenen erwerben lassen. Wer also trotz der Mängel Spaß am Spiel hat, neben dem Kaufpreis aber nicht zusätzliches Geld ausgeben will, muss sich auf einen langen, öden Grind einstellen. Das ist bei einem NBA 2K schon ne miese Nummer, hier macht man ein ohnehin nicht makelloses Spiel damit quasi vollständig kaputt. ❑


Die Story der Singleplayer-Kampagne wird in nett gemachten Comic-Panels erzählt. Stone Cold sucht hier Wrestling-Newcomer.



Um aus dem Stahlkäfig entkommen zu können, müsst ihr Geld einsammeln, das an der Käfigwand hängt. Doch Obacht: ab und an wird der Käfig elektrisch aufgeladen.

MEINE MEINUNG

Christian Dörre



„Netter Brawler mit technischen Problemen und einer Liebe zu Echtgeld."

Spielerisch is WWE 2K Battlegrounds nicht wirklich doll, aber trotzdem ganz spaßig. Als Wrestlingfan vermisse ich ein größeres Move-Set und verschiedene Signature-Aktionen der WWE-Superstars, aber ich bin hier auch nicht ganz die Zielgruppe. Battlegrounds will ein zugänglicher, überdrehter Brawler sein, den jeder schnell kapiert. Das passt auch soweit. Gerade im lokalen Multiplayer macht der Titel kurzzeitig echt Laune. Spielt man jedoch alleine, wird man von der doofen KI genervt. Zockt man hingegen online, gibt es viel zu viele Schweine, die Fehler in der Spielmechanik nutzen und nur Finisher spammen. Zudem gibt es einige technische Probleme wie die instabile Framerate oder kleinere Bugs und Glitches. Hinzu kommt dann auch noch ein Fortschrittssystem, das ganz klar auf Mikrotransaktionen ausgelegt ist. Schade.

PRO UND CONTRA

- ⊞ Unkompliziertes, zugängliches Gameplay
- ⊞ Teils lustige Einfälle (Alligator am Ringrand, steuerbare Ziege etc.)
- ⊞ Ordentlicher Umfang
- ⊞ Nette Kampagne
- ⊟ Gängelung zu Mikrotransaktionen, ansonsten steht langer Grind an
- ⊟ Oftmals seltsame Figurenmodelle
- ⊟ Teils sehr instabile Framerate
- ⊟ Nur sehr kleine Move-Sets
- ⊟ Kleinere Bugs und Glitches
- ⊟ Schlechtes Kontersystem, miese KI
- ⊟ Exploits mit Finisher-Gespamme



DER EINKAUFSFÜHRER

Wir präsentieren euch an dieser Stelle Titel, die die Redaktion jedem Spieler ans Herz legt – völlig unabhängig von Wertung, Preis oder Alter!

Ego-Shooter (Einzelspieler)

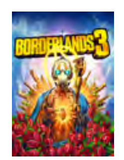
In die Kategorie Einzelspieler-Shooter fallen Titel, die sich mehr über Story, Atmosphäre und Charaktere definieren als über einen ausgefeilten Mehrspieler-Part.



Bioshock & Bioshock Infinite

In den Tiefen des Ozeans erforscht ihr die finstere Stadt Rapture – ein Erlebnis von unerreichter Atmosphäre! Der dritte Teil der Reihe, Bioshock Infinite, ist ähnlich überzeugend und glänzt mit einer fantastischen Story.

Getestet in Ausgabe: 10/07
Publisher: 2K Games



Borderlands 3

Größer, besser und mit noch mehr Chaos geht es diesmal nicht nur auf Pandora auf die wilde Jagd nach mit Schätzen gefüllten Kammern. Actionreiche Kämpfe und massenhaft Loot sorgen für jede Menge Spielspaß.

Getestet in Ausgabe: 10/19
Publisher: 2K Games



CoD: Modern Warfare Remastered

Adrenalin pur in einer kurzen, aber intensiven Kampagne. Die bombastische Inszenierung tröstet über schwache KI und fehlende spielerische Freiheit hinweg. Die hübsche Grafik der Neuveröffentlichung kann sich sehen lassen!

Getestet in Ausgabe: 01/08 (Original)
Publisher: Activision



Doom Eternal

Ein grandioser Höllenritt, der sogar Doom (2016) locker hinter sich lässt: Euch erwarten deutlich schnellere Kämpfe, härtere Gegner und viel mehr Story als im Vorgänger! Die Sprungeinlagen sind allerdings Geschmackssache.

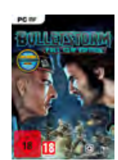
Getestet in Ausgabe: 05/20
Publisher: Bethesda



Wolfenstein 2: The New Colossus

Die Fortsetzung knüpft an das an, was den ersten Teil ausgezeichnet hat, und setzt überall noch einen drauf: Gameplay, Handlung und Technik können sich allesamt sehen lassen. Ein moderner Shooter-Klassiker!

Getestet in Ausgabe: 12/17
Publisher: Bethesda



Bulletstorm: Full Clip Edition

Kompromisslose Action der Sonderklasse: Wer keine tiefgründige Geschichte, Emotionen oder sonstige Kinkerlitzchen braucht, sondern einfach nur genial ballern will, ist bei dieser Action-Orgie genau richtig.

Getestet in Ausgabe: 05/17
Publisher: Bethesda

Ego-Shooter (Mehrspieler)

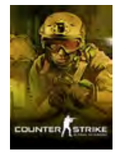
In dieser Rubrik stellen wir euch die besten Team-Shooter vor. Von epischen Materialschlachten bis zu taktischen Gefechten in Fünfergruppen ist hier einiges vertreten.



Battlefield 1

Hervorragend inszenierter Multiplayer auf riesigen Karten mit einer Vielzahl an Waffen, Fahrzeugen und taktischen Optionen. Ein ausgefuchstes Belohnungssystem motiviert, bombastische Grafik und exzellenter Sound verzaubern.

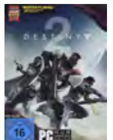
Getestet in Ausgabe: 11/16
Publisher: Electronic Arts



Counter-Strike: Global Offensive

Die aktuellste Version des zeitlosen Taktik-Shooters erhebt Teamarbeit und schnelle Reflexe zum wichtigsten Gut. Zwei Teams, eine Bombe – dieses Spielprinzip ist immer noch genial und funktioniert wie eh und je.

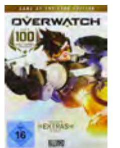
Getestet in Ausgabe: 10/12
Publisher: Valve



Destiny 2

Auf der Jagd nach buntem Loot geht ihr in einer Gruppe von vier bis sechs Spielern auf Raids und bewältigt Events – oder aber ihr versucht euch im PvP-Modus. Großartiges Gunplay und viele Nebenaktivitäten im Endgame motivieren.

Getestet in Ausgabe: 12/17
Publisher: Activision



Overwatch

Wer auf der Suche nach einem sehr guten und einsteigerfreundlichen Mehrspieler-Shooter ist, liegt hier goldrichtig! Blizzard bietet aber auch Genreprofis dank 27 Helden viel spielerische Abwechslung. Nur eine Solokampagne fehlt.

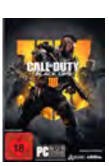
Getestet in Ausgabe: 07/16
Publisher: Blizzard Entertainment



Valorant

Mehrspielermatches mit sehr präzisem Gunplay und ohne Respawn. Ihr müsst eine Bombe platzieren und vor dem gegnerischen Team bewachen. Die unterschiedlichen Fähigkeiten der Helden verleihen dem Spiel Würze.

Getestet in Ausgabe: 07/20
Publisher: Riot Games



Call of Duty: Black Ops 4

Der beste Multiplayer-Spaß der Reihe seit Modern Warfare 2. Black Ops 4 begeistert mit sehr gutem Balancing, hochwertigen Modi, motivierendem Fortschrittssystem sowie hervorragendem Gunplay und Movement-System.

Getestet in Ausgabe: 11/18
Publisher: Activision

Rollenspiele

Ihr tüftelt für euer Leben gerne über Charakterbögen und möchtet am liebsten stundenlang in glaubhaften Spielwelten versinken? Dann ist dies euer Genre!



Assassin's Creed: Origins

Traumhaft schöner Ägyptenurlaub, in dem ihr nicht nur die herausragende Atmosphäre genießt, sondern auch einen motivierenden Mix aus Schleichen, Klettern und Kämpfen erlebt. RPG-Elemente frischen die altbekannte Serie auf.

Getestet in Ausgabe: 12/17
Publisher: Ubisoft



Dark Souls 3

Taktische Actionkämpfe für Frustresistente in einer düsteren, unglaublich atmosphärischen Fantasy-Welt. Dank hohen Wiederspielwertes und innovativer Mehrspielerfeatures eine Empfehlung für alle geduldigen Rollenspielfans.

Getestet in Ausgabe: 05/16
Publisher: Bandai Namco



Deus Ex: Mankind Divided

In einer faszinierenden Cyberpunkwelt mit grandiosen Levels erwarten euch mannigfaltige Lösungsmöglichkeiten für jeden Spielertyp. Ähnlich gut wie der Vorgänger Human Revolution.

Getestet in Ausgabe: 09/16
Publisher: Square Enix



Horizon: Zero Dawn

Das Action-RPG begeistert mit wunderschönen Landschaften, einem interessanten Setting, abwechslungsreichen Kämpfen und einer verdammt guten sowie intelligenten Geschichte. Im Gegenzug leistet es sich kaum Fehler.

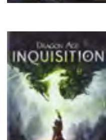
Getestet in Ausgabe: 09/20
Publisher: Sony



Divinity: Original Sin 2

Unglaubliche spielerische Freiheit, klasse geschriebene Origin-Charaktere und herausfordernde taktische Rundenkämpfe machen das Spiel zu einem der besten im Bereich der isometrischen Rollenspiele seit Baldur's Gate 2.

Getestet in Ausgabe: 11/17
Publisher: Larian Studios



Dragon Age: Inquisition

Gewaltiges Fantasy-Epos mit feinster Grafik, spannenden Aufträgen und spektakulären, taktisch herausfordernden Drachenkämpfen. Die riesigen Gebiete laden zum Erkunden ein. Der erste Teil Origins ist aber auch super!

Getestet in Ausgabe: 12/14
Publisher: Electronic Arts



Fallout 4: Game of the Year Edition

Eine toll designte Endzeitwelt, in der ihr frei agiert und überall auf neue Orte stoßt. Im Vergleich zu den Vorgängern mit starkem Anteil an Action, der zulasten der RPG-Elemente geht. Magere Story, aber eine tolle (Crafting-)Sandbox.

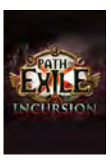
Getestet in Ausgabe: 12/15
Publisher: Bethesda



Mass Effect Trilogy

Das Gesamtpaket enthält alle drei Teile von Biowares epischer Sci-Fi-Trilogie und bietet Action, brillante Charaktere sowie eine Story voll moralischer Entscheidungen. Obacht: In der Trilogy-Edition fehlen einige hochwertige DLCs!

Getestet in Ausgabe: 04/12 (Mass Effect 3)
Publisher: Electronic Arts



Path of Exile

Ein herrlicher Diablo-Klon mit einem einzigartigen Skillsystem, mit dem man seine Charaktere ohne klassenabhängige Talentbäume entwickeln kann. Das Beste daran: Es kostet keinen Cent, alle Inhalte sind zu 100 % free2play.

Getestet in Ausgabe: 12/13
Publisher: Grinding Gear Games

Star Renegades

Eine fiese außerirdische Rasse droht, alles Leben in eurer Dimension zu zerstören. Logisch, dass ihr euch eine Gruppe Helden zusammensucht und euch den Fieslingen entgegenstellt. Und dabei gnadenlos versagt und sterbt. Huh? Genau so stellt sich das Tutorial des Roguelikes Star Renegades dar, denn eure von einem freundlichen Roboter gewarnten Helden sind hoffnungslos unterlegen und können das böse Imperium nicht aufhalten. Daraus spinnt der Titel aber seine Roguelike-Prämisse: Euer Blechhelfer reist nach eurem Ableben nämlich einfach in die nächste Dimension – und nimmt die Erfahrung eurer gefallenen Charaktere kurzerhand mit. Dadurch wird eure Truppe nach und nach stärker, dasselbe gilt aber auch für das KI-Imperium, das prozedural generierte Gegner und Bosse auf euch hetzt. Auch die Missionen der Kampagne sind zufallsbasiert, Highlight ist aber das reaktive, flotte Kampfsystem – auch wenn es mir persönlich etwas zu hektisch ist. Wunderschön ist auch der Retro-Grafikstil – nach Halycon 6 liefert Massive Damage somit den nächsten Indie-Geheimtipp über Steam. **Sascha Lohmüller**

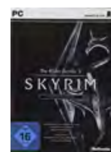




Pillars of Eternity 2: Deadfire

Isometrische Taktikkämpfe, tolle Dialoge und Aufträge mit Entscheidungsmöglichkeiten zeichnen dieses Spiel in der Tradition der Reihe Baldur's Gate aus. Anders als im Vorgänger seid ihr diesmal Pirat und segelt durch die Welt.

Getestet in Ausgabe: 06/18
Publisher: Paradox Interactive



The Elder Scrolls 5: Skyrim

Das nordische Heldenepos lässt euch alle Freiheiten bei der Erkundung einer atmosphärischen Fantasywelt. Der Umfang ist mit rund 200 Stunden gewaltig. Der Total-Conversion-Mod Enderal ist übrigens auch klasse!

Getestet in Ausgabe: 12/11
Publisher: Bethesda



The Witcher 3: Wild Hunt – GotY Edition

Das Finale der Geralt-Saga führt euch in eine riesige Welt, ergänzt um die beiden Add-ons Hearts of Stone und Blood and Wine. Gut 200 Stunden RPG-Unterhaltung mit spannenden Geschichten, Entscheidungen und brillanter Grafik!

Getestet in Ausgabe: 06/15 (Hauptspiel)
Publisher: Bandai Namco



Strategiespiele

Spieltiefe, fesselnde Missionen und eine gute Präsentation sind hier Pflicht. Ein guter Mehrspielerteil ebenfalls. Diese Spiele können wir jedem Taktiker empfehlen.



Civilization 6: Gathering Storm

Ihr begleitet ein Volk von der Staatsgründung bis in die Zukunft. Mit dem zweiten Add-on erreicht das Spiel seinen Höhepunkt und eine Feature-Vielfalt, wie man sie im Rundenstrategie-Genre kaum ein zweites Mal findet.

Getestet in Ausgabe: 03/19
Publisher: 2K Games



Company of Heroes 2

Das Ostfrontszenario zur Zeit des Zweiten Weltkriegs stellt Company of Heroes 2 mit ungeahnter Intensität dar. Hinzu kommen ein kluges Deckungssystem und ein fordernder Mehrspielerteil. Tipp: Der Vorgänger ist ebenfalls klasse.

Getestet in Ausgabe: 07/13
Publisher: THQ



Crusader Kings 3

Der König der komplexen Grand-Strategy, in dem ihr eure eigene Dynastie durch Krieg, Intriegen, politsche Ränkespiele und historische Ereignisse des Mittelalters manövriert. Dank neuer Hilfen und Tutorials diesmal sogar etwas zugänglicher.

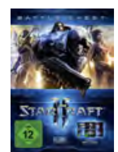
Getestet in Ausgabe: 10/20
Publisher: Paradox Interactive



Desperados 3

Die Macher von Shadow Tactics servieren Wildwest-Taktik vom Feinsten: Mit einem Expertenteam knobelt ihr euch durch eine fordernde Kampagne, die mit cleverem Leveldesign und zig Lösungswegen für bis zu 30 Stunden motiviert.

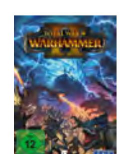
Getestet in Ausgabe: 08/20
Publisher: THQ Nordic



Starcraft 2: Die komplette Trilogie

Tolle Cutscenes und abwechslungsreiche Missionen machen die Starcraft-2-Trilogie zu einer spannenden Erfahrung. Dazu gibt es einen starken Editor, Herausforderungsmissionen und einen brillanten, fairen Mehrspielermodus.

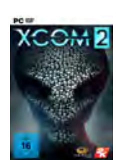
Getestet in Ausgabe: 09/10 (Hauptspiel)
Publisher: Blizzard Entertainment



Total War: Warhammer 2

Ein Mix aus Runden- und Echtzeitstrategie, der mit seiner wuchtigen Schlachteninszenierung und dem toll umgesetzten Fantasy-Szenario überzeugt. Allerdings war auch der direkte Vorgänger richtig gut.

Getestet in Ausgabe: 11/17
Publisher: Sega



XCOM 2

Der Nachfolger des Taktikspiels spricht Fans der Serie wie auch Neueinsteiger an – mit spannenden Rundenkämpfen gegen Massen von Aliens. In Verbindung mit dem komplexen Basismanagement eine süchtig machende Mischung!

Getestet in Ausgabe: 03/16
Publisher: 2K Games

Adventures

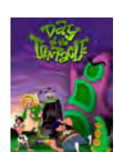
Kluge Rätsel, interessante Charaktere und eine gute Geschichte – dies sind Werte, die ein Adventure zeitlos machen. Hier findet ihr die besten Vertreter!



Deponia: The Complete Journey

Der Spieler hilft Erfinder Rufus, den Müllplaneten Deponia zusammen mit seiner Angebeteten Goal zu verlassen. Dabei löst er anspruchsvolle Rätsel und lauscht Rufus' fiesen Kommentaren. Teil 4, Doomsday, ist ähnlich gut.

Getestet in Ausgabe: 11/13
Publisher: Daedalic Entertainment



Day of the Tentacle Remastered

Der witzige Kultklassiker um eine bekloppte Zeitreisegeschichte lässt sich in Originalgrafik oder HD-Look erleben. Mit abgefahrenen Rätselketten und ikonischen Charakteren ist das kurze Adventure für jeden Genre-Fan Pflicht.

Getestet in Ausgabe: 04/16
Publisher: Double Fine



Life is Strange

Eine emotionale Reise durch die Welt eines übernatürlich begabten Teenagers. Die Zeitreise-Story mit ihren harten Entscheidungsmomenten lässt manches Defizit vergessen. Auch gut: das Prequel Before the Storm.

Getestet in Ausgabe: 12/15
Publisher: Square Enix



The Book of Unwritten Tales

Charmante Fantasy-Comedy, die moderne Computerspielklischees genüsslich durch den Kakao zieht. Grafik, Sound und Sprachwitz sind spitze und das Rätseldesign ist fair. Der Nachfolger agiert auf ähnlichem Niveau.

Getestet in Ausgabe: 06/09
Publisher: Crimson Cow



Monkey Island 2: Special Edition

Das HD-Remake glänzt mit den gleichen Stärken wie das urkomische Original aus dem Jahr 1991: Spritzige Dialoge, einfallsreiche Rätsel, abgedrehte Charaktere und eine lustige Piratengeschichte ergeben einen zeitlosen Klassiker.

Getestet in Ausgabe: 08/10
Publisher: LucasArts



The Inner World

Das Adventure-Debüt des deutschen Studios Fizbin liefert eine charmant erzählte Geschichte und schräge Rätsel. Die bildhübsche, fantasievolle Fortsetzung der Geschichte um die Flötenwesen kam auf 86 Punkte.

Getestet in Ausgabe: 08/13
Publisher: Headup Games



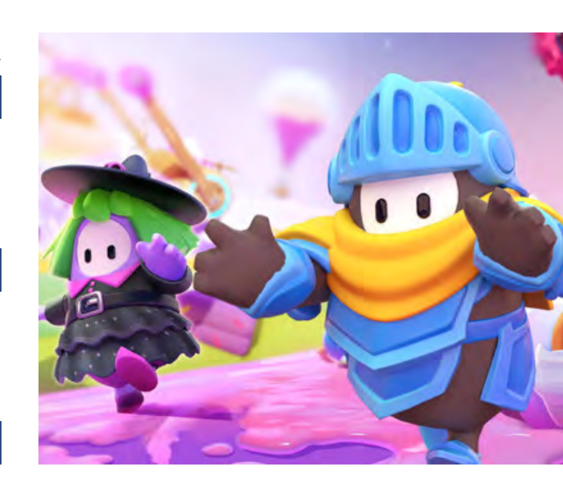
The Walking Dead

Brillant erzähltes Horrormärchen mit glaubwürdigen Charakteren, schwermütiger Geschichte und bewegenden Szenen. Spielerisch wird nur Magerkost geboten, doch atmosphärisch bleibt diese Zombie-Apokalypse unvergessen.

Getestet in Ausgabe: 01/13
Publisher: Telltale Games

Fall Guys Season 2

Im Test von Fall Guys: Ultimate Knockout in Ausgabe 09/20 hatte ich bereits geschrieben, dass das Konzept des Spiels zwar unglaublich spaßig ist, aber ohne höhere Abwechslung und neue Inhalte vermutlich nicht langfristig motivieren kann. Zwei Monate später stelle ich dies bei mir auch genau so fest. So richig reizvoll wirkt es nicht mehr. Da kommt der Start der zweiten Season genau richtig. Seit dem 08. Oktober warten ein Reihe neuer spaßiger Inhalte auf die Horden chaotischer Jelly-Beans, die auf der Jagd nach Kronen durch die Levels rennen. Die zweite Season von Fall Guys folgt einer Mittelalter-Thematik. Entsprechend gibt es neue Kostüme, die euren Fall Guy in Magier, Ritter, Wikinger oder Drachen verwandeln. Passend dazu gibt es natürlich auch einige neue Levels, die in ihrem optischen Design ebenfalls dem Mittelalter-Theme entsprechen. In diesen Minispielen gilt es nicht nur, herabfallenden Äxten und mörderischen Baumstammfallen zu entgehen. Auch neue Spielelemente wollen gemeistert werden. So gilt es, an bestimmten Stellen Kisten in Position zu schieben, um in den nächsten Bereich des Levels vorzudringen. Bei der chaotischen Natur des Spiels und den nicht immer kollegial eingestellten Mitspielern könnt ihr euch das heillose Durcheinander dabei ja sicher vorstellen. Für alle Spieler, denen es schwer fällt, Spiele zu gewinnen, wurde diesmal auch die Anzahl der Kronen, die es über das saisonale Levelsystem zu verdienen gibt, deutlich erhöht. So kann ich mir vielleicht auch endlich mal ein paar der coolen Outfits leisten. **Matthias Dammes**



Rennspiele

Gute Rennspiele ziehen den Fahrer mit perfekter Streckenführung, realistischem Fahrverhalten, einer guten Auswahl an Wagen und feiner Grafik in ihren Bann.



Dirt Rally

Die Rallye-Simulation ist knackig schwer und bieder präsentiert, aber das überragende Fahrgefühl lässt selbst Profiraser ins Schwärmen geraten. Ideal für alle, die gerne jede Bodenwelle der Kurse auswendig lernen.

Getestet in Ausgabe: 01/16
Publisher: Codemasters



F1 2020

Viele Verbesserungen beim Fahrgefühl und der Präsentation hieven die Spieleserie auf ein neues Level. Besonders der gelungene Mein-Team-Modus bringt die Faszination der Königsklasse besser als je zuvor auf den Bildschirm. Toll!

Getestet in Ausgabe: 08/20
Publisher: Codemasters



Forza Motorsport 7

In großartiger Optik und mit grandiosem Geschwindigkeitsgefühl am Steuer eines von 700 Autos über 32 Kurse brausen und dabei eine super Kampagne erleben – das geht nur in diesem Rennspiel ohne knallharten Simulationsanspruch.

Getestet in Ausgabe: 11/17
Publisher: Microsoft



Forza Horizon 4

Wenn ein neues Forza Horizon erscheint, ist ihm ein Platz in dieser Liste quasi garantiert: Noch einmal besser als der geniale Vorgänger, führt an dieser Open-World-Racer-Referenz definitiv kein Weg vorbei.

Getestet in Ausgabe: 11/18
Publisher: Microsoft



Project Cars 2

Optimales Rennflair dank Spitzensound, ansprechender Grafik, großem Umfang und Top-Fahrverhalten. Aufgrund etlicher Einstellungsmöglichkeiten für Einsteiger wie Profis geeignet. Der Karrieremodus weist aber Schwächen auf.

Getestet in Ausgabe: 11/17
Publisher: Bandai Namco

Prodeus: Action satt im Early Access

Gerade mal zwei (erfahrene) Entwickler stecken hinter Prodeus, doch das Ergebnis kann sich sehen lassen: Euch erwartet ein herrlich unkomplizierter Shooter der alten Schule, der Erinnerungen an Doom oder Quake wach werden lässt. Ihr kämpft euch durch düstere, verschachtelte Levels, bekämpft Horden von Gegnern, sammelt Schlüssel, öffnet Türen und erreicht so den Ausgang. Hohes Tempo, jede Menge Waffen, eimerweise Pixelblut und eine griffige Steuerung sorgen dabei für ein klasse Spielgefühl wie in den 90er Jahren. Dazu trägt auch die stimmige Optik bei, die moderne Render-Technik mit Retro-Ästhetik kombiniert: Euch erwarten einerseits pixelige 2D-Gegner (die ihr auf Wunsch auch in 3D darstellen lassen könnt) und eine bewusst niedrige Auflösung, andererseits gibt's auch schicke Beleuchtungs- und Partikeleffekte zu sehen, die Prodeus einen modernen Anstrich verpassen. Hinzu kommt ein umfangreicher Map-Editor und ein bequemer Kartenbrowser, der direkt ins Spiel integriert ist. Prodeus startet am 10. November 2020 in die Early-Access-Phase auf Steam. **Felix Schütz**



Online-Rollenspiele

Eine umfangreiche Welt und viele Möglichkeiten, zusammen zu spielen, sind die Grundvoraussetzung, um in dieser Liste einen Platz für die Ewigkeit zu ergattern.



Final Fantasy 14: Complete Edition

Das Gesamtpaket zum Japan-MMORPG bietet über 100 Stunden Spielspaß für kleines Geld. Egal ob ihr die Story allein verfolgt oder in der Gruppe Dungeons leer räumt: FF-Fans fühlen sich in dieser Welt bestens aufgehoben.

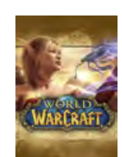
Getestet in Ausgabe: 08/17
Publisher: Square Enix



Guild Wars 2

Das volle MMORPG-Paket ohne Monatsgebühren: Guild Wars 2 beeindruckt mit starker Technik, innovativen Quest- und Kampfmechaniken sowie herausfordernden PvP-Schlachten. Eine spannende Story gibt es obendrauf.

Getestet in Ausgabe: 10/12
Publisher: Ncsoft



World of Warcraft

Liebt es oder hasst es, aber WoW ist wohl das erfolgreichste Online-RPG aller Zeiten. Die riesige Spielwelt, ein genialer PvE-Content und regelmäßige Neuerungen fesseln täglich Millionen weltweit vor den Monitor.

Getestet in Ausgabe: 02/05
Publisher: Blizzard Entertainment



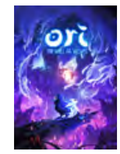
Star Wars: The Old Republic

Das atmosphärisch dichte Free2Play-MMORPG begeistert trotz fehlender Endgame-Inhalte Star-Wars-Fans und Neueinsteiger im Genre. Coole Zwischensequenzen und die tolle Vollvertonung spinnen die spannende Handlung weiter.

Getestet in Ausgabe: 01/12
Publisher: Electronic Arts

Action/Action-Adventure

Vom Third-Person-Shooter über Schleichspiele bis zum Action-Adventure findet ihr in dieser Rubrik die überzeugendsten Titel. Das Alter des Spiels ist dabei völlig egal.



Ori and the Will of the Wisps

Oris zweites Abenteuer ist ein grafisch umwerfender Metroidvania-Plattformer mit toller Spielbarkeit, verbesserten Kämpfen, grandiosem Soundtrack und einer Story, die zu Tränen rührt. Tipp: Spielt vorher den großartigen Vorgänger!

Getestet in Ausgabe: 04/20
Publisher: Microsoft



A Plague Tale: Innocence

In dem Action-Adventure mit starkem Story-Fokus fliehen wir im virtuellen Mittelalter vor Pest, Rattenplage und Inquisition. Der Titel glänzt mit tollen Charakteren, einer packenden Story und ganz viel Atmosphäre.

Getestet in Ausgabe: 06/19
Publisher: Focus Home Interactive



Dishonored: Die Maske des Zorns

Als Meuchelmörder erkundet ihr die fremdartige Steampunk-Stadt Dunwall, zum Leben erweckt durch einen einzigartigen Grafikstil. Der Nachfolger bietet mehr vom guten Spielprinzip mit toll gestalteten Levels.

Getestet in Ausgabe: 11/12
Publisher: Bethesda



Tom Clancy's The Division 2

Vollgepackt mit massig Inhalten, verbessertem Gameplay sowie einem detaillierten und abwechslungsreichen Washington D.C., macht das Spiel die Mängel seines Vorgängers vergessen. Der neue Maßstab für Loot-Shooter.

Getestet in Ausgabe: 05/19
Publisher: Ubisoft



Sekiro: Shadows Die Twice

From Software auf neuen Pfaden: Sekiro bietet nur vereinzelt Rollenspielelemente, verzichtet auf einen Mehrspieler-Part und liefert stattdessen herausragende, anspruchsvolle Action im Japan-Setting.

Getestet in Ausgabe: 05/19
Publisher: Activision



Grand Theft Auto 5

Die meisterhafte Mischung aus hoher Erzählkunst und beispielloser Open-World-Freiheit begeistert mit abgefahrenen Charakteren, fantastischen Shoot-outs und aberwitzigen Autoverfolgungsjagden. Plus Online-Modus!

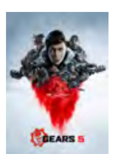
Getestet in Ausgabe: 05/15
Publisher: Rockstar Games



Hellblade: Senua's Sacrifice

Als psychisch labile Kriegerin steigt ihr in eine mittelalterliche Hölle hinab, kämpft aus der Third-Person-Perspektive gegen Gegner und löst Umgebungsrätsel. Unbedingt mit Kopfhörern spielen, denn das Sounddesign ist der Hammer!

Getestet in Ausgabe: 09/17
Publisher: Ninja Theory



Gears 5

Ein spektakulär inszeniertes Action-Abenteuer mit widerlichen Gegnern, fetten Wummen und markigen Sprüchen. Im neuen Teil bietet die Gears-Reihe dank Bot Jack auch eine taktische Komponente und Open-World-Flair!

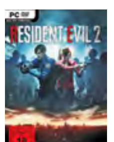
Getestet in Ausgabe: 10/19
Publisher: Microsoft



Hollow Knight

Ein wunderschönes, hervorragend spielbares Metroidvania, das mit riesigem Umfang glänzt und auch Profis durch seinen knackigen Schwierigkeitsgrad fordert. Die Erzählweise erinnert zudem stark an Dark Souls.

Getestet in Ausgabe: 04/17
Publisher: Team Cherry



Resident Evil 2 Remake

Mehr als 20 Jahre nach dem Original gelingt es Capcom auf beeindruckende Weise, einen Klassiker des Horror-Genres wiederauferstehen zu lassen. Das Remake schafft die perfekte Balance zwischen Oldschool und Moderne.

Getestet in Ausgabe: 03/19
Publisher: Capcom



Shadow of the Tomb Raider

Noch schöner, noch abwechslungsreicher, noch besser und so gestaltet, dass jeder es spielen kann, wie er es bevorzugt: Laras aktuelles Abenteuer lässt sogar den sehr guten direkten Vorgänger im Vergleich alt aussehen.

Getestet in Ausgabe: 10/18
Publisher: Square Enix



Aufbauspiele/Simulationen

Straßenverläufe planen, Wirtschaftskreisläufe aufbauen, Häuser errichten, Firmen leiten – will ein Spiel hier vertreten sein, muss es so oder ähnlich ablaufen.



Anno 1800

Zurück im historischen Setting, knüpft die Serie wieder an alte Stärken an und baut diese sinnvoll mit einer ganzen Reihe neuer Features aus. Dazu begeistert das Spiel mit seiner Komplexität auch Aufbauprofis.

Getestet in Ausgabe: 06/19
Publisher: Ubisoft



Cities: Skylines

Als Bürgermeister errichtet ihr auf riesigen Karten eure Traumstadt. Dabei werden Aspekte wie Verkehr, Müll, Kriminalität und Wasserverbrauch realistisch simuliert. Das lässt sich toll steuern und unterstützt massig Mods.

Getestet in Ausgabe: 04/15
Publisher: Paradox Interactive



Die Sims 3

Süchtig machende Simulation des Lebens: Führt euren Sim durch die Tücken des Alltags, meistert Job, Liebe und andere Herausforderungen. Etliche Add-ons erweitern den Spielumfang beträchtlich, sind aber auch sehr teuer.

Getestet in Ausgabe: 07/09
Publisher: Electronic Arts



Planet Coaster

Ein famoser Baukasten, in dem man der eigenen Kreativität beim Gestalten von Achterbahnen freien Lauf lassen kann. Die herrliche Aufmachung im Theme-Park-Stil lässt Schwächen beim Wirtschaftsmanagement vergessen.

Getestet in Ausgabe: 12/16
Publisher: Frontier Developments



Two Point Hospital

Wie viel Spaß kann es machen, ein Krankenhaus zu managen? Sehr viel, wie diese Aufbau-Sim der Entwickler von Theme Hospital beweist! Abwechslungsreich, herausfordernd und sowohl für Anfänger als auch Profis geeignet!

Getestet in Ausgabe: 10/18
Publisher: Sega

Sportspiele

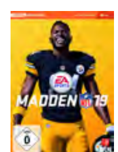
Um es in diese Kategorie zu schaffen, muss ein Spiel genau die richtige Balance zwischen professioneller Darstellung des Sports und Einsteigerfreundlichkeit bieten.



FIFA 19

Wie es für die Serie und Sportspiele üblich ist, macht FIFA 19 im Vergleich zum Vorgänger keine riesigen Schritte nach vorne. Allerdings wurde mal wieder an den richtigen Schrauben gedreht und im Detail sinnvoll verbessert.

Getestet in Ausgabe: 11/18
Publisher: Electronic Arts



Madden NFL 19

Gut, über den schmalzigen, peinlich präsentierten und schlicht unnötigen Story-Modus muss man hinwegsehen. Ansonsten aber optimiert Madden auch in der 2018er-Ausgabe das Gameplay wieder mal konsequent.

Getestet in Ausgabe: 09/18
Publisher: Electronic Arts



PES 2018

Eine grandiose, realistische Simulation. Das Spielgefühl ist unvergleichlich, das hohe Niveau der Vorjahresversion wird gehalten. Endlich: Die PC-Technik ist dieses Mal mit den Konsolenversionen auf einem Niveau. Wurde auch Zeit!

Getestet in Ausgabe: 10/17
Publisher: Konami



Rocket League

Statt mit den Füßen drescht ihr den Ball mit Spielzeugautos Richtung gegnerisches Tor. Bis zu acht Spieler beteiligen sich an spaßigen, leicht chaotischen Partien, die dank fairem Balancing und guter Lernkurve nie öde werden.

Getestet in Ausgabe: 09/15
Publisher: Psyonix

Special Interest



Welches Genre ist's denn nun? Es gibt Spiele, die sind absolut empfehlenswert, lassen sich aber nur sehr schwer einordnen. Dafür existiert diese Nischentitel-Rubrik.



Inside

Atmosphärisches Knobelspiel, bei dem ihr einen Jungen durch eine verstörende Welt steuert. Der künstlerische Anspruch wird von dem super Sound unterstrichen. Spielerisch punktet Inside mit tollen Physikrätseln, ist aber sehr kurz.

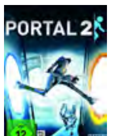
Getestet in Ausgabe: 08/16
Publisher: Playdead



Hades

Höllisch motivierende Rogue-lite-Action von den Bastion-Machern. Als lässiger Götterprinz kämpft ihr euch durch die griechische Unterwelt, sammelt mächtige Upgrades und taucht mit jedem Tod tiefer in die sympathische Story ein.

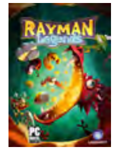
Getestet in Ausgabe: 11/20
Publisher: Supergiant Games



Portal 2

Ein zweites Mal knobelt ihr euch mit der Portalkanone durch eine unterirdische Laboranlage und schießt euch selbst Ein- und Ausgänge. Brillant! Den famosen Vorgänger sollte man aber auch nicht verpassen.

Getestet in Ausgabe: 05/11
Publisher: Valve



Rayman Legends

Brillantes 2D-Hüpfspiel in fantastischer Zeichentrickgrafik. Die hervorragend designten Levels wimmeln von großartigen Ideen und spielen sich spritzig. Vier-Spieler-Koop und 40 Levels aus dem Vorgänger Origins inklusive!

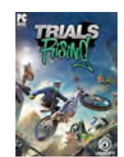
Getestet in Ausgabe: 10/13
Publisher: Ubisoft



Streets of Rage 4

Die Fortsetzung der Mega-Drive-Trilogie verströmt das alte Flair der beliebten Brawler-Reihe, schafft es mit viel Liebe zum Detail und einem überarbeiteten Kampfsystem aber auch, jüngere Zocker zu begeistern.

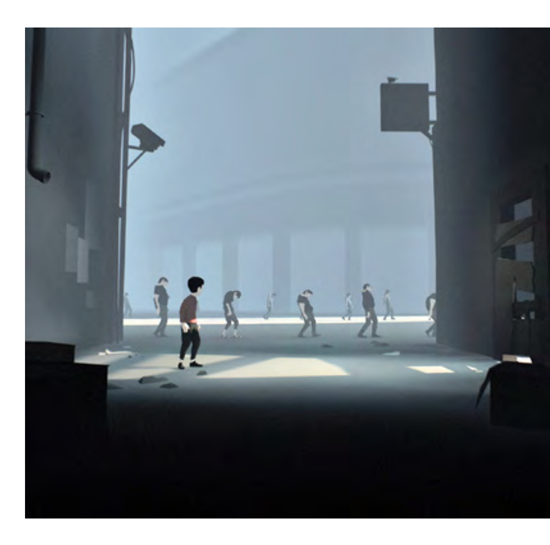
Getestet in Ausgabe: 06/20
Publisher: Dotemu



Trials Rising

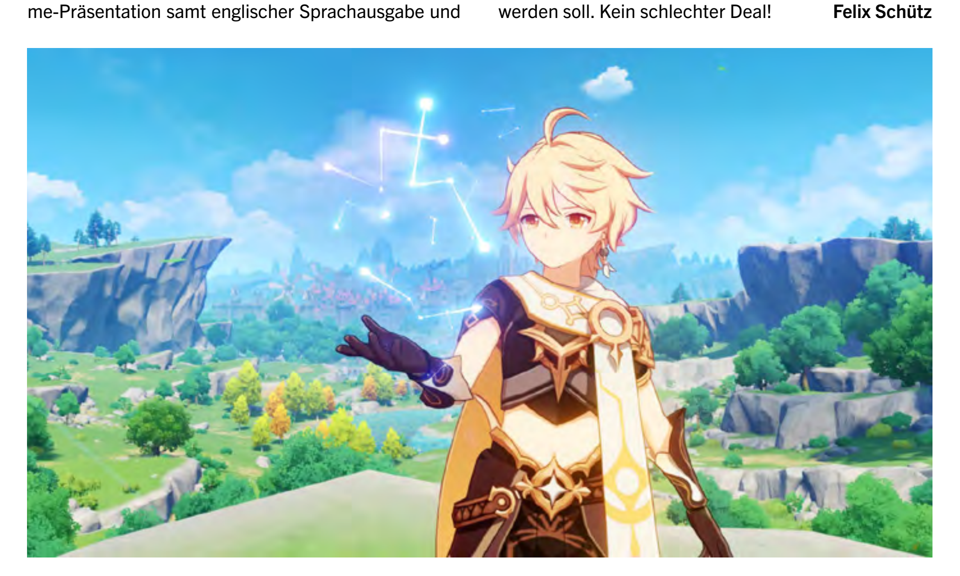
Das süchtig machende Motorrad-Stuntspiel glänzt mit über 100 fantasievollen Strecken. Die kniffligen Geschicklichkeitseinlagen lassen dank eingängiger Gamepad-Steuerung auch nach etlichen Fehlschlägen keinen Frust aufkommen.

Getestet in Ausgabe: 04/19
Publisher: Ubisoft



Genshin Impact: Free2Play-Hit mit Zukunft?

Ein chinesisches Action-RPG, das bislang kaum jemand auf dem Schirm hatte, entpuppt sich als waschechter Überraschungshit. Kein Wunder, denn Genshin Impact lockt vom ersten Augenblick an mit hoher Qualität und jeder Menge Charme. Ihr erkundet eine offene Welt, die mit ihrem farbenfrohen Stil deutlich an Zelda: Breath of the Wild erinnert. Dabei seid ihr zwar mit einer ganzen Party unterwegs, steuert aber immer nur einen Helden. Jede Spielfigur besitzt nämlich eigene Attacken und Elementarzauber, die sich kombinieren lassen, indem man die Charaktere blitzschnell durchwechselt. Simples Beispiel: Ein Held tränkt die Gegner in Wasser, der andere setzt mit einem Kettenblitz nach. Auch abseits der spaßigen Kämpfe gibt's viel zu tun: Es locken verborgene Schätze, kleine Rätsel, massig Sammelkram, Nebenquests, Crafting und vieles mehr, alles verpackt in eine hübsche Anime-Präsentation samt englischer Sprachausgabe und deutscher Texte. Auf Wunsch könnt ihr sogar im Koop spielen oder per Cross-Save euren Spielstand mit der Mobile-Version teilen. Und: Alles ist gratis! Genshin Impact ist ein Free2Play-Spiel, das ihr kostenlos über genshin.mihoyo.com/de bekommt. Die Entwickler finanzieren ihr Werk allerdings über ein sogenanntes Gacha-System, bei dem ihr seltene Helden nach dem Glücksspiel-Prinzip sammelt. Wer seine Chancen auf eine bestimmte Figur steigern will, muss entweder sehr viel Geduld aufbringen oder die Brieftasche zücken. Eine riesige Kostenfalle, die man aber ganz gut ignorieren kann, sofern man nicht dem Zwang erliegt, wirklich jede Figur freizuschalten und hochzuleveln. Denn auch ohne Geld auszugeben, kann man bereits locker dutzende Stunden in Genshin Impact verbringen, die komplette Story erleben und tief in die schicke Welt eintauchen, die außerdem stetig erweitert werden soll. Kein schlechter Deal! **Felix Schütz**



SO TESTEN WIR



PC-Games-Award Hervorragende Spiele erkennt ihr am PC-Games-Award. Ihn verleihen wir allen erstklassigen Spielen ab einer Spielspaßwertung von 9 Punkten.



Editors'-Choice-Award
Diesen Award verleihen wir Spielen, die wir uneingeschränkt empfehlen können. Nach welchen Kriterien dies bestimmt wird, erfahrt ihr unten.

10, Meilensteine | Das Beste vom Besten. Diese Spiele setzen neue Maßstäbe in ihrem Feld und haben nur wenig Schwächen.

9, Hervorragend | Die besten Spiele des Jahres tummeln sich hier. Hohe Qualität spricht Genre-Liebhaber und Neueinsteiger an.

8, Sehr gut | Sehr gute Spiele mit ein paar Mankos sind in dieser Wertungsregion zu finden.

7, Gut | In diesen guten Spielen überwiegen die Stärken noch immer die vorhandenen Schwächen. Das Potenzial wird jedoch nicht immer ausgeschöpft.

6, Befriedigend | Hier halten sich Vor- und Nachteile die Waage. Für Fans aber sicher einen Blick wert.

5, Ausreichend | Spiele mit starken Schnitzern, denen man nur in Ausnahmefällen Zeit widmen sollte

1-4, Mangelhaft | Grottige Gute-Laune-Zerstörer, bei denen zu viel im Argen liegt. Finger weg!

UNSER EMPFEHLUNGSSYSTEM:

- Die zehn PC-Games-Tester zeigen euch ihre Empfehlungen in elf Genres.
- Über Neuzugänge wird im Team diskutiert und demokratisch abgestimmt.
- Spiele im Einkaufsführer erhalten den PC-Games-Editors'-Choice-Award.
- Spieleperlen ohne Award stellen wir gesondert vor.

30 Jahre Prince of Persia
Bewegungswunder und Zeitspieler

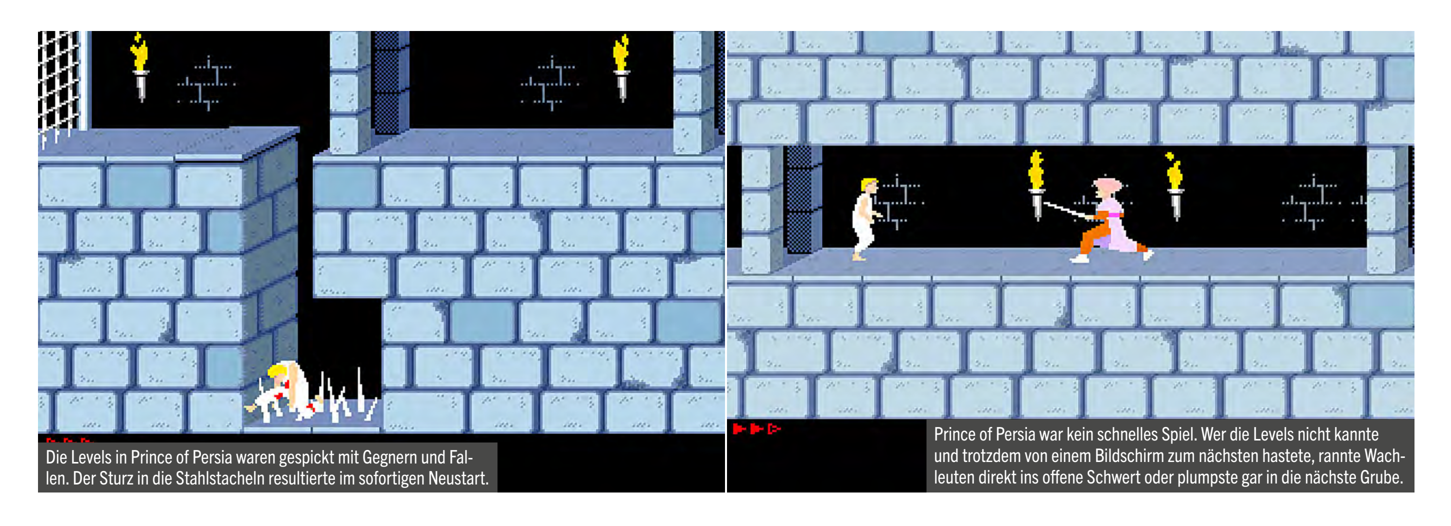
Wenn Märchen aus 1001 Nacht zum ganz großen virtuellen Abenteuer werden: Vor 30 Jahren erschuf Jordan Mechner eine der bekanntesten Spielemarken überhaupt und schrieb Games-Geschichte. Wir werfen anlässlich der Ankündigung des Remakes von Prince of Persia: The Sands of Time einen Blick zurück auf die Historie von Prince of Persia.

Von: Olaf Bleich, Benedikt Plass-Fleßenkämper & Maria Beyer-Fistrich

Wer liebte als Kind nicht die Märchen aus 1001 Nacht? Sie verströmten die Magie des Orients und brachten einen Hauch von Abenteuer ins heimische Kinderzimmer. Der Action-Klassiker Prince of Persia war wie eine Geschichte aus 1001 Nacht – nur zum Mitspielen. Erfunden vom Yale-Absolventen, Autor und Entwickler Jordan Mechner, gehört Prince of Persia zu den langlebigsten und bekanntesten Serien der Spieleindustrie. Die Geschichte rund um den persischen Prinzen ist so populär, dass daraus sogar Comics, Bücher und ein Kinofilm entstanden. Wenn wir auf die Historie des Abenteuerspiels zurückblicken, dann beginnen wir unseren Retro-Ausflug in einer Zeit von VHS-Bändern, Indiana Jones und dem Kult-Publisher Brøderbund.

Jordan Mechner: Student und Spieleentwickler

Jordan Mechner war Mitte der 1980er-Jahre kein unbeschriebe-

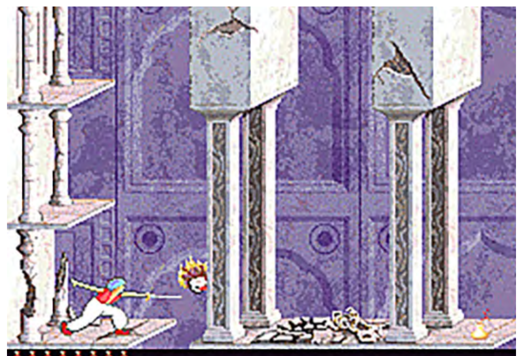


Die Levels in Prince of Persia waren gespickt mit Gegnern und Fallen. Der Sturz in die Stahlstacheln resultierte im sofortigen Neustart.

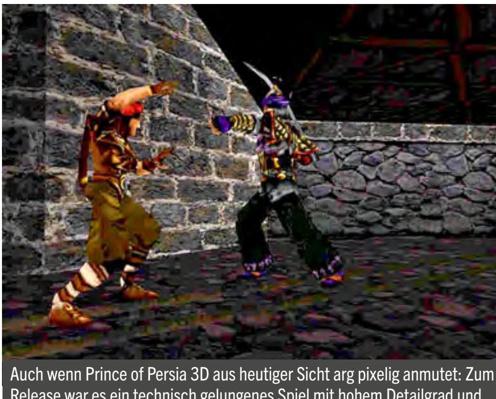
Prince of Persia war kein schnelles Spiel. Wer die Levels nicht kannte und trotzdem von einem Bildschirm zum nächsten hastete, rannte Wachleuten direkt ins offene Schwert oder plumpste gar in die nächste Grube.

nes Blatt in der Entwicklerszene. Der gebürtige New Yorker schrieb bereits während seiner Studienzeit erste Videospiele, machte aber erst durch das 1984 bei Brøderbund ursprünglich für den Apple II veröffentliche Karateka so richtig auf sich aufmerksam. Das Kampfsportspiel begeisterte mit seinen großartigen Animationen, wurde auf zahlreiche andere Plattformen portiert, verkaufte sich bis 2000 über eine halbe Million Mal und gehörte lange zu den erfolgreichsten Titeln im Brøderbund-Portfolio. Wieso ist das wichtig? Weil Mechner sich dadurch das Vertrauen der Verantwortlichen erarbeitete. Denn anstatt einen Nachfolger seines Erfolgstitels zu entwerfen, startete der Spieledesigner im Anschluss mit der Entwicklung von Prince of Persia.

Die Geschichte dahinter schrieb er selbst und lehnte sich dabei mit klassischer „Jungfrau in Nöten"-Motivik stark an die Märchen aus 1001 Nacht an: Während der mutige Sultan im Krieg kämpfte, wollte sich der Wesir und Zauberer Jaffar die Macht ergaunern. Er eroberte den Thron und nahm zugleich die Prinzessin gefangen. Er stellte sie vor ein 60-minütiges Ultimatum: Entweder heiratete sie ihn oder er würde sie umbringen. Der Prinz landete ebenfalls im Kerker und hatte nun besagte Stunde Zeit, seine holde Maid zu retten. Das angesprochene Zeitlimit betraf in diesem Fall auch den Spieler: Im Original hattet ihr eine Echtzeit-Stunde, um das Spiel zu beenden. In der umfangreicheren und schwierigeren Super-Nintendo-Version von 1992 waren es dagegen immerhin zwei Stunden.



Der Nachfolger machte vor allem technisch einen großen Schritt nach vorne. Das Spiel wirkte frischer und farbenfroher. Besonders die Hintergründe waren aufwendiger gestaltet.



Auch wenn Prince of Persia 3D aus heutiger Sicht arg pixelig anmutet: Zum Release war es ein technisch gelungenes Spiel mit hohem Detailgrad und fantasievollem Setting.



Die „Sandzombies" nahmen in Prince of Persia: The Sands of Time durch normale Waffen nur bedingt Schaden. Erst mit dem Dolch der Zeit schickten wir sie ins Jenseits.

Technisches Wunderwerk

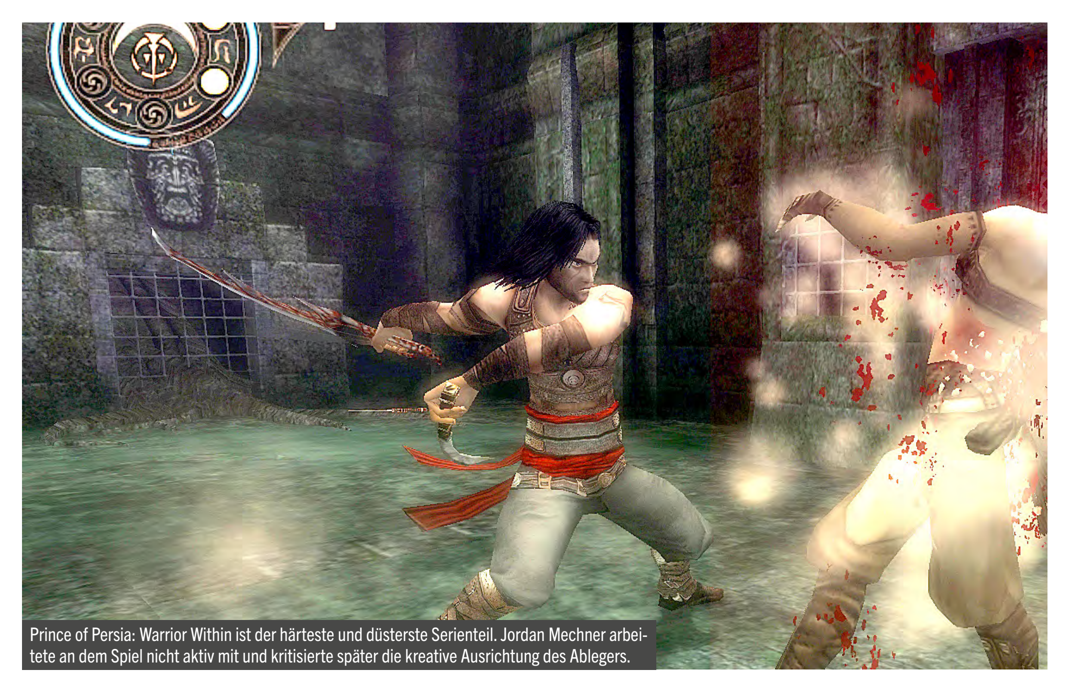
Wie so viele Spiele zu dieser Zeit entstand auch Prince of Persia als klassisches Ein-Mann-Projekt: Jordan Mechner schrieb die Geschichte, konstruierte die Levels und animierte seine Spielfiguren. Da er mit den Animationen früherer Projekte unzufrieden war, verwendete er in Prince of Persia die auch in Filmen wie Tron, Die Vögel oder Disneys Schneewittchen und die sieben Zwerge angewendete Rotoskopie-Animationstechnik. In dem im Bertz + Fischer Verlag erschienen Sachbuch Film and Games erklärte Mechner im Interview die Produktionsabläufe: „Ich filmte zunächst meinen Bruder, wie er auf dem Parkplatz unserer High School rannte und sprang. Danach habe ich jedes Bild einzeln aufbereitet, um die Illusion einer Bewegung zu erzeugen." Mechner machte also Abzüge jedes Einzelbilds, erstellte daraus Schwarz-Weiß-Silhouetten und digitalisierte diese im Anschluss. Danach bereinigte er die Bilder Pixel für Pixel, ehe er die aus jeweils acht Einzelbildern pro Sekunde bestehenden Bewegungen programmierte. Es dauerte Wochen, auch nur eine Sequenz digital abzubilden.

Die Kletterpartien in Prince of Persia 3D litten unter der schlechten Kameraführung. Oftmals wechselte die Perspektive unvorbereitet und sorgte somit für den unfreiwilligen Bildschirmtod.

Doch der Aufwand lohnte sich: Prince of Persia war Konkurrenzspielen technisch meilenweit voraus und heimste gerade für die Animationen Lob von allen Seiten ein. Das eigentliche Gameplay hielt Mechner zunächst eher simpel. Der Prinz musste dem Kerker entkommen, Fallen überwinden und über Abgründe springen. Als Vorbild dienten die ersten zehn Minuten aus Steven Spielbergs Kult-Abenteuerfilm Jäger des verlorenen Schatzes aus dem Jahr 1981, in denen Indiana Jones ebenfalls einer Reihe tückischer Fallen entkam. Gerade beim Leveldesign von Prince of Persia fielen Innovationen auf: Die Gebiete bestanden stets aus mehreren Bildschirmen, ehe der Prinz einen Ausgang fand. Vertikalität spielte hier bereits eine große Rolle – der Held konnte sich beispielsweise an Vorsprüngen festhalten und sich sogar herunterfallen lassen. Diese Art von Interaktionsmöglichkeiten diente später als Vorbild für Tomb Raider. Hinzu kam ein ungewöhnlich komplexes Kampfsystem. Konflikte mit Wachen oder gar dem eigenen Doppelgänger trug der Pixel-Prinz mit dem Schwert aus. Diese erforderten ebenfalls eigene Animationen und stellten Mechner somit vor große Herausforderungen. Als Vorbild nahm er sich in diesem Fall unter anderem die Kampfszenen von Errol Flynn und Basil Rathbone im 1938 veröffentlichten Robin Hood, König der Vagabunden oder Sindbads gefährliche Abenteuer (1973).

Großer Erfolg, durchwachsene Nachfolger

Brøderbund veröffentlichte Prince of Persia 1989 zunächst für IBM PC und Apple II. Trotz der positiven Kritiken und des revolutionä-



Prince of Persia: Warrior Within ist der härteste und düsterste Serienteil. Jordan Mechner arbeitete an dem Spiel nicht aktiv mit und kritisierte später die kreative Ausrichtung des Ablegers.

ren Gameplays war das Spiel in Nordamerika jedoch ein Flop und verkaufte sich dort bis Juli 1990 lediglich 7.000 Mal. Erst als Brøderbund das Spiel weltweit – also auch in Japan und Europa – auf den Markt brachte, zogen die Verkaufszahlen an. Später erschienen Portierungen für nahezu alle gängigen Systeme wie beispielsweise Amiga, Atari ST, Game Boy, NES, Sega Master System und Game Gear. Bis 1993 verkaufte sich das Spiel insgesamt über zwei Millionen Mal. Bis heute erscheinen immer wieder Handheld-Adaptionen und Neuauflagen wie etwa das 2007 veröffentlichte Download-Remake Prince of Persia Classic.

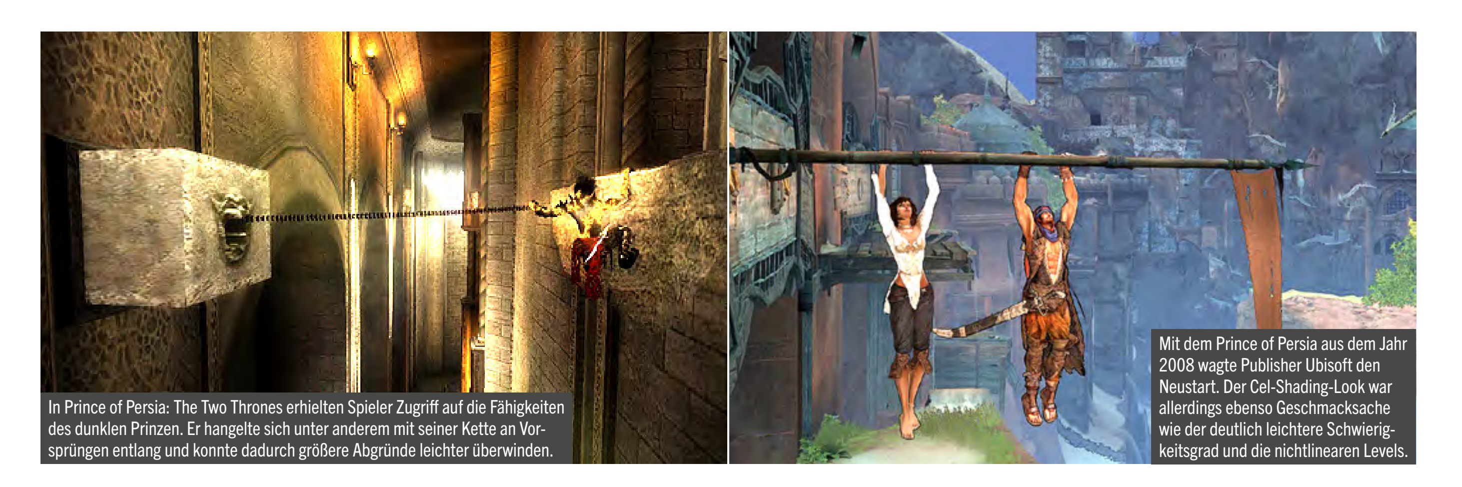
Kein Wunder also, dass Brøderbund auf einen Nachfolger pochte. Die Leitung über das Projekt übernahm erneut Jordan Mechner persönlich, ehe er sich in den Jahren nach der Veröffentlichung des zweiten Teils anderen Projekten widmete. Prince of Persia 2: The Shadow and the Flame setzte die Geschichte des erfolgreichen Erstlings fort. Nach dem vermeintlichen Happy End des ersten Teils ließ sich der weiterhin namenlose Prinz feiern und hielt beim zurückgekehrten Sultan um die Hand der Prinzessin an. Elf Tage nach der Hochzeit aber geschah das Undenkbare: Beim Betreten des Thronsaals verwandelte sich der Prinz in einen Bettler, woraufhin ihn seine Prinzessin und der Sultan nicht erkannten. Und plötzlich tauchte hinter ihnen auch noch ein Doppelgänger des Prinzen auf. Klare Sache, Bösewicht Jaffar hatte hier mal wieder seine Finger im Spiel! Der Prinz flüchtete über die Dächer auf ein Schiff und erlitt schließlich aufgrund eines von Jaffar heraufbeschworenen Sturms Schiffbruch auf einer mysteriösen Insel. Die Aufgabe bestand für Spieler also darin, den Thron zurückzuerobern und Jaffars Bann zu brechen.

Prince of Persia 2: The Shadow and The Flame behielt viele der Gameplay-Ideen des Vorgängers bei. So musste man ab einem bestimmten Punkte erneut mit einem – diesmal 75-minütigen – Zeitlimit Vorlieb nehmen, arbeitete sich durch mit Fallen gespickte Gebiete und kämpfte mit dem Schwert. Technisch machte der zweite Teil insbesondere durch die hübscheren Levels und die aufwendigere Grafik auf sich aufmerksam. Trotzdem beklagten sich Spieler und Kritiker damals über den heftigen Schwierigkeitsgrad und die schlechte Speichermechanik. Mit 700.000 verkauften Einheiten war Prince of Persia 2: The Shadow and the Flame zwar ein kommerzieller Erfolg, reichte aber längst nicht an den Kultstatus des Vorgängers heran. Auch die Portierungen – etwa 1996 für das Super Nintendo – liefen nicht mehr so gut. Die Version für das Sega Mega Drive stampfte Publisher Psygnosis kurz vor der Veröffentlichung sogar wieder ein.

Der endgültige Absturz der Marke Prince of Persia erfolgte schließlich mit dem 1999 für PC und 2000 für Sega Dreamcast veröffentlichten Prince of Persia 3D (auf Dreamcast Prince of Persia: Arabian Nights). Warum? Der Wechsel hin zu einem dreidimensionalen Gameplay kam für die Serie schlichtweg zu früh. Das Spiel entstand beim Brøderbund-Tochterunternehmen Red Orb Entertainment – und scheiterte schließlich vor allem an technischen Unzulänglichkeiten. So glänzte das Spiel zwar mit durchaus fantasievollen und aufwendig gestalteten Levels, jedoch patzte Red Orb aufgrund von finanziellen Engpässen bei der Qualitätssicherung. Denn obwohl Prince of Persia 3D alle Tugenden der Klassiker bewahrte, trübten eigenwillige Design-Entscheidungen und Programmfehler den Spielspaß. Speziell die störrische Kameraperspektive machte es den Spielern in Verbindung mit der hakeligen Steuerung schwer. Die später veröffentlichte Dreamcast-Version räumte nicht mit allen Schwachstellen auf und floppte ebenfalls. Die geplante Playstation-Umsetzung kam indes nie auf den Markt. Prince of Persia war – für den Moment – gescheitert!

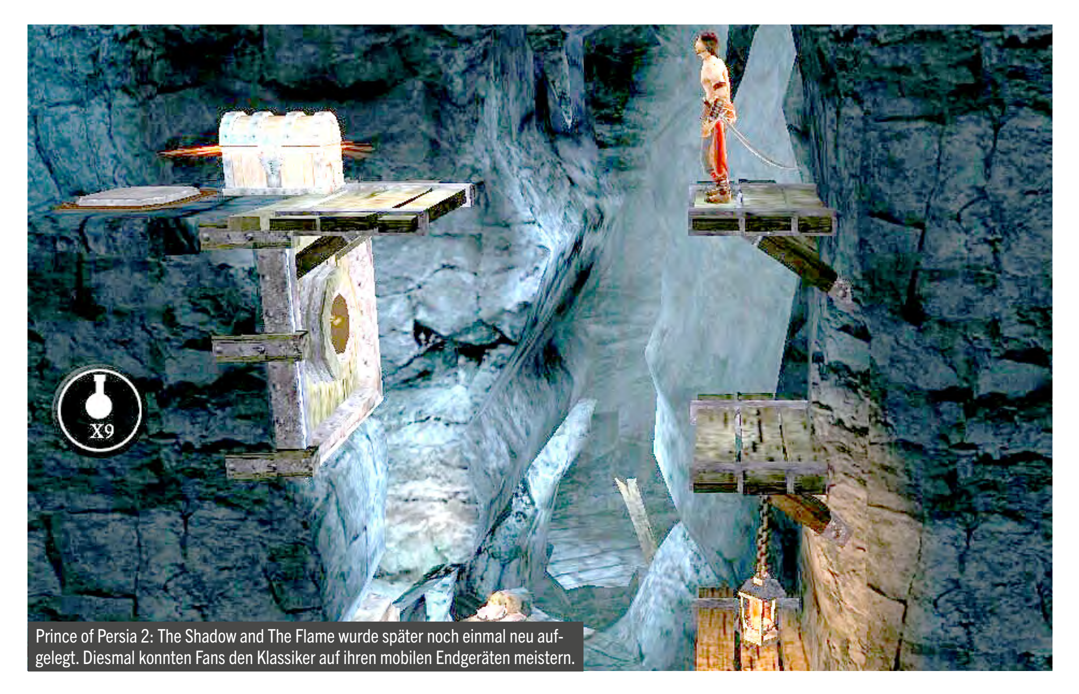
Die Wiedergeburt

Jordan Mechner war und ist ein cleverer Geschäftsmann. Obwohl er nicht mehr am dritten Teil der Prince-of-Persia-Reihe mitarbeitete, behielt er stets die Markenrechte (also die IP). Ubisoft wiederum kaufte 2001 die Vertriebs- und Lizenzrechte und suchte daher zum Relaunch der bekannten Serie die Zusammenarbeit mit Mechner. Als Entwickler für das 2003 erscheinende Prince of Persia: The Sands of Time fungierte schließlich Ubisoft Montreal, die Macher von Tom Clancy's Splinter Cell. Mechner unterstützte das Team als externer Berater. Die Geschichte orientierte sich zwar weiterhin an den Märchen aus 1001 Nacht,



In Prince of Persia: The Two Thrones erhielten Spieler Zugriff auf die Fähigkeiten des dunklen Prinzen. Er hangelte sich unter anderem mit seiner Kette an Vorsprüngen entlang und konnte dadurch größere Abgründe leichter überwinden.

Mit dem Prince of Persia aus dem Jahr 2008 wagte Publisher Ubisoft den Neustart. Der Cel-Shading-Look war allerdings ebenso Geschmacksache wie der deutlich leichtere Schwierigkeitsgrad und die nichtlinearen Levels.



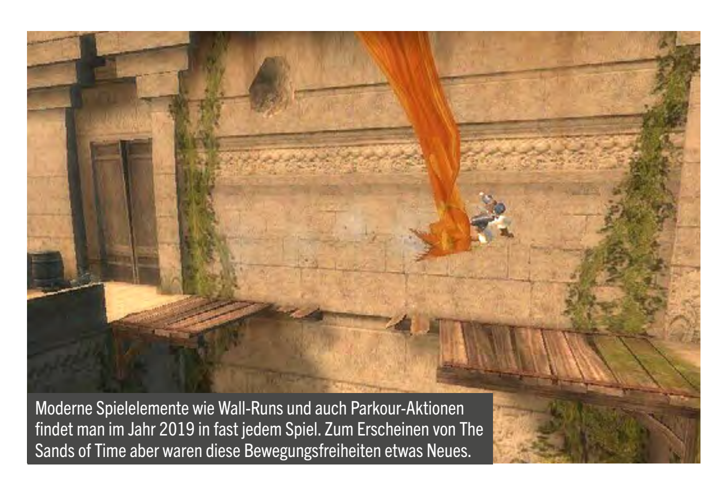
Prince of Persia 2: The Shadow and The Flame wurde später noch einmal neu aufgelegt. Diesmal konnten Fans den Klassiker auf ihren mobilen Endgeräten meistern.

besaß aber einen etwas zeitgemäßeren Anstrich. Der Prinz erzählte in diesem Fall die Story in einer Art Rückblende. Kurz zusammengefasst: Er selbst entfesselte den Sand der Zeit und verwandelte alle Menschen – bis auf sich selbst, Prinzessin Farah und den bösen Wesir Zarban – in Sandmonster. Jetzt musste er diese Tragödie wieder rückgängig machen.

The Sands of Time war ein famoses 3D-Action-Abenteuer und vermischte gekonnt Umgebungsrätsel und Kampfpassagen. Das Zurückspulen der Zeit war beim Lösen der Puzzles das tragende Feature im Spiel. Es untermalte die neuen Bewegungsfreiheiten und gönnte dem Nutzer zugleich sehr viele Möglichkeiten. Stürzte der Prinz etwa ab, konnte man einfach die Zeit zurückspulen und sich etwas Anderes überlegen. Die Kämpfe wiederum erlaubten schnelle Kombos und flinkes Ausweichen – beinahe wie später in Batman: Arkham Asylum. Sie passten also ausgezeichnet zu diesem neuen, modernen Prince of Persia. Aufgrund dieser innovativen Mechanismen, der stark umgesetzten Steuerung und der gelungenen Technik avancierte Prince of Persia: The Sands of Time zu einem der Winter-Hits des Jahres 2003 und verkaufte sich bereits bis Jahresende weltweit über zwei Millionen Mal.

An dem ein Jahr später veröffentlichten Prince of Persia: Warrior Within arbeitete Jordan Mechner nicht mehr aktiv mit, wurde aber zumindest namentlich erwähnt. Ubisoft präsentierte das Abenteuer als düsteres Actionspiel mit starkem Kampf-Fokus. Der Prinz reiste zurück in der Zeit, um die Erschaffung des Sands der Zeit zu verhindern. Im Spielverlauf nahm er es – wie in den frühen Serienteilen – sogar mit einem Doppelgänger auf. War The Sands Of Time in Deutschland noch ab 12 Jahren freigegeben, erhielt der Nachfolger das „Ab 16“-Siegel. Dem Erfolg tat das jedoch keinen Abbruch: Im Debüt-Monat verkaufte sich das Spiel 1,9 Millionen Mal, erhielt aber längst nicht mehr derart gute Kritiken wie der Vorgänger.

Mit dem 2005 erscheinenden Prince of Persia: The Two Thrones endete schließlich die Sands-Of-Time-Trilogie. Der Prinz musste Zarban nun endgültig ausschalten und erhielt dabei die Unterstützung seines Alter Egos – dem dunklen Prinzen. Spielerisch griff The Two Thrones das Beste der Vorgänger auf und erlaubte neben den weiterhin vorhandenen Umgebungsrätseln und Rückspul-Funktionen auch gezieltes Anschleichen und andere Kampftaktiken. Jordan Mechner äußerte sich später kritisch über die Entwicklung, die Prince of Persia mit den beiden letzten Teilen der Trilogie genommen hat. Er war kein Fan der Gewaltdarstellung und der künstlerischen Ausrichtung. Für ihn sollte The Sands of Time der letzte Titel bleiben, an dem er aktiv mitgearbeitet hat.


Moderne Spielelemente wie Wall-Runs und auch Parkour-Aktionen findet man im Jahr 2019 in fast jedem Spiel. Zum Erscheinen von The Sands of Time aber waren diese Bewegungsfreiheiten etwas Neues.

Das vorläufige Ende

Auf diese Trilogie folgte zunächst eine längere Pause, ehe 2008 die Neuinterpretation Prince of Persia erschien. Ubisoft setzte diesmal auf einen farbenfrohen Cel-Shading-Look und wählte einen insgesamt etwas alternativen Ansatz. Der Prinz selbst besaß eher Halunken-Charme und warf mit kecken Sprüchen um sich. Er erhielt Unterstützung durch Elika, die in Anlehnung an die Rewind-Funktion immer wieder helfend eingriff und beispielsweise einen abgestürzten Prinzen zurück ins Leben holte. Die offene Spielwelt entfaltete sich erst mit der Zeit und mit dem Aktivieren zusätzlicher Fertigkeiten. Prince of Persia rief gemischte Reaktionen hervor: Spielerisch sicherlich mehr als respektabel, entfernte sich Ubisoft allerdings stark von der Grundformel des Originals und vermischte etwa das Setting mit Fantasy-Motiven. Das gefiel nicht jedem Fan der Reihe.

Das 2010 veröffentlichte Prince of Persia: Die vergessene Zeit reihte sich hingegen wieder in die eigentlich abgeschlossene Sands-of-Time-Saga ein und liegt zeitlich zwischen dem ersten und dem zweiten Teil der Trilogie. Es brachte viele Eigenheiten der Serie zurück, ergänzte das Repertoire des Protagonisten aber um neue Fähigkeiten. So ließ der Prinz beispielsweise Wasser erstarren und konnte sich dadurch an Fontänen entlanghangeln. Prince of Persia: Die vergessene Zeit punktete mit innovativen Fähigkeiten und hübschen Umgebungsrätseln, die Kämpfe waren jedoch weiterhin zu chaotisch. Und auch hier spielte die Kamera zwischendurch immer wieder verrückt.

Im gleichen Jahr erschien auch der Kinofilm Prince of Persia: Der Sand der Zeit. Dank Produzent Jerry Bruckheimer und Schauspielern wie Jake Gyllenhaal in der Hauptrolle oder Ben Kingsley als fieser Onkel gehörte der Actionstreifen zu den besseren Videospiel-Verfilmungen. Und kein Geringer als Jordan Mechner wirkte hier als Screenwriter mit. Ihr seht: Prince of Persia besitzt bis heute eine lange und bewegte Vergangenheit. Aus dem einstigen Ein-Mann-Projekt erwuchs eine mächtige Unterhaltungsmarke, die abseits der großen Spiele auch auf mobilen Plattformen und Smartphones, in Buch- und Comic-Form sowie natürlich auf der großen Leinwand ihre Ableger fand. Da bekommen doch die Märchen aus 1001 Nacht gleich eine ganz andere Bedeutung!

Bis ein neues Spiel der Serie erscheint, dürfte allerdings noch einige Zeit vergehen. Jordan Mechner ließ zwar letztes Jahr verlauten, dass er die Marke gerne wiederbeleben würde. Doch Ubisoft hat diesbezüglich aktuell keine Pläne – und mit der Assassin's-Creed-Reihe schließlich bereits eine veritable Abenteuerspielreihe im Portfolio. Bleibt zu hoffen, dass die Franzosen ihre Meinung bald ändern und dem persischen Prinzen ein neues, aufregendes Kapitel widmen. ❑

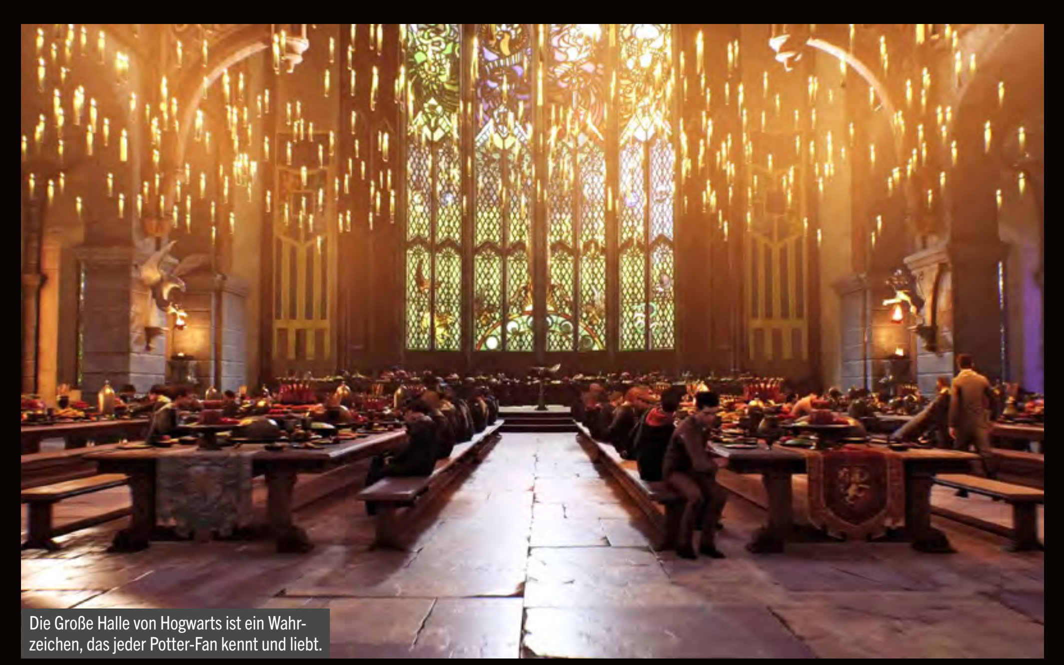
KOLUMNE

Hogwarts Legacy

Als Redakteurin Paula Sprödefeld den Trailer zu Hogwarts Legacy zum ersten Mal gesehen hat, war sie außer sich vor Freude. Und seitdem können wir sie nicht davon abhalten, in jeder freien Minute davon zu sprechen.

Von: Paula Sprödefeld

Wir schreiben das Jahr 1998. Ich bin erst im September in die Schule gekommen, doch Ende Oktober, zu meinem siebten Geburtstag, schenkten mir meine Eltern den ersten Band einer Buchreihe, die mich mein Leben lang begleiten wird: Harry Potter und der Stein der Weisen. Es war das erste Buch, das ich komplett alleine gelesen habe und über die Jahre – immer zu meinem Geburtstag – durfte ich erneut mit Harry auf Abenteuer gehen. Als auch noch die Filme dazukamen, öffnete sich mir die zauberhafte Welt noch weiter und am Ende meiner Schullaufbahn, als ich 2011 mein Abitur machte, erschien der letzte und finale Teil der Harry-Potter-Filme. Harry und ich hatten unsere gesamte Schulzeit zusammen verbracht und doch war mein Hogwarts-Brief nie angekommen.



Die Große Halle von Hogwarts ist ein Wahrzeichen, das jeder Potter-Fan kennt und liebt.

Yer a witch, Paula!

Doch das hat sich am Donnerstag, den 17. September 2020, geändert. Mein Hogwarts-Brief kam endlich an! In Form des ersten Trailers für Hogwarts Legacy. 22 Jahre lang habe ich darauf gewartet, dass eine Eule der Hogwarts-Schule für Hexerei und Zauberei an mein Fenster klopft. Ich wusste ja nicht, dass sie das über meinen Fernseher machen würde. Schon bevor ich überhaupt das erste Bild sehen konnte, hörte ich die Anfänge der mir nur allzu gut bekannten Musik. Und als die kleine Kutsche im Trailer die Wolkendecke durchbricht, der Blick auf Hogwarts bei Nacht frei wird und gleichzeitig „Hedwig's Theme" erklingt, schießen mir sofort die Tränen in die Augen und ich bekomme Gänsehaut. Ich bin zu Hause. Wenn ihr meine Kolumne zum Mobile Game Harry Potter: Wizards Unite gelesen habt, dann wisst ihr, dass ich mir fast genau so etwas gewünscht habe, was Hogwarts Legacy jetzt augenscheinlich ist. Eigentlich ist es sogar viel besser als das, was ich mir vorgestellt hatte!



Action-RPG, Potter-Style

Hogwarts Legacy wird vom amerikanischen Studio Avalanche Software entwickelt. Das sind nicht die, die Just Cause gemacht haben, vielmehr hat das Studio in den letzten Jahren vornehmlich Disney-Ti-


Gryffindor, Ravenclaw, Hufflepuff oder Slytherin: In welches Haus werdet ihr gesteckt?


Mondkälber sind nur eine der Tierarten, die in Hogwarts Legacy auftauchen wird!

tel entwickelt. Warner Bros., denen auch die Potter-Lizenz gehört, haben Avalanche aufgekauft. Der Publisher für das neue Spiel sind Portkey Games, die auch schon Wizards Unite und Hogwarts Mystery zu verantworten haben. Außerdem mit an Bord ist Wizarding World, der Nachfolger von Pottermore und die offizielle Adresse für jeglichen Potter-verwandten Content.

Hogwarts Legacy soll irgendwann 2021 für PC, PS4, PS5 und die Xbox-Familie erscheinen. Dabei kann ich mich auf ein Action-Rollenspiel in einer offenen Welt freuen, das laut der FAQ-Seite des Spiels ein Einzelspieler-Titel wird und an dem J.K. Rowling nicht direkt beteiligt ist.

Lebe das Ungeschriebene!

Aber worum geht's denn nun in Hogwarts Legacy? Also, laut dem Trailer und den Infos auf der Webseite kann ich euch ein grobes Bild malen: Es spielt im späten 19. Jahrhundert. Ihr kommt aus noch unbekannten Gründen später als die restlichen Kinder nach Hogwarts und werdet dort in euer Haus eingeteilt. Ich kann mit hoher Wahrscheinlichkeit sagen, dass ihr euren eigenen Charakter zusammenstellen könnt. Danach nehmt ihr teil an Klassen wie Zaubertränke, Kräuterkunde und Verwandlung und erweitert eure Fähigkeiten immer weiter. Es ist nicht umsonst ein Rollenspiel, bei dem ihr eure Fertigkeiten wahrscheinlich wählen und gezielt ausbilden könnt. Doch ihr seid kein normaler Schüler! Ihr seid der Schlüssel zur uralten Magie, die die Welt zu zerreißen droht. Nur ihr habt das Talent, sie zu zähmen. Doch im Laufe des Spiels müsst ihr Entscheidungen treffen: Wollt ihr das Geheimnis bewahren oder euch doch lieber der Versuchung der Macht hingeben? Tja, gute Frage oder? Ich finde ja, das klingt alles schon mal ziemlich interessant.

Tagebuch eines Potterheads

Ich bin vor allem davon begeistert, dass das Ganze noch vor den Ereignissen von Harry Potter und sogar Fantastische Tierwesen spielen wird. Es wird eine gänzlich neue Geschichte und das ist genau das, was ich mir eigentlich wünsche: Noch tiefere Einblicke in die Zauberwelt. Aber ich will euch ja nicht mit den Fakten langweilen, die ihr selber rauslesen könnt. Ich habe mich deswegen hingesetzt, den Trailer Frame für Frame angeschaut und einiges an Recherche betrieben, um euch eventuell schon mehr Infos präsentieren zu können. Das sind freilich nur Spekulationen! Die fußen aber auf einer jahrelangen Obsession für Harry Potter und die Zauberwelt.

Ich konnte dem Trailer tatsächlich viel mehr entnehmen, als eigentlich gezeigt wurde, es gibt ein paar interessante Hinweise darauf, was das Spiel denn zu bieten haben könnte.

So wird eingeblendet, dass wir uns im späten 19. Jahrhundert befinden und wir landen im schon aus den Filmen bekannten Innenhof. Fällt da schon was auf? Klar doch! Denn wieso bräuchte eine von selbst fliegende Kutsche einen Kutscher? Ich vermute ja, dass sie – wie schon in Fantastische Tierwesen: Grindelwalds Verbrechen zu sehen – von Thestralen gezogen wird. Das sind Tierwesen, die schwarzen, skelettartigen Pferden ähnlich sehen und fliegen können. Doch sie sind unsichtbar, außer für diejenigen, die bereits jemanden haben sterben sehen.

Okay, düster, ich weiß! Aber jetzt wird's gleich fröhlicher, denn es geht in die Große Halle, die jedem Potterhead ein Begriff sein sollte. Wie eh und je wird sie von tausenden schwebender Kerzen erhellt und die vier Haustische für Slytherin, Ravenclaw, Gryffindor und Hufflepuff stehen in Reih und Glied vor dem Lehrertisch. Im Hintergrund sehen wir noch wunderschöne Buntglasfenster mit dem jeweiligen Wappentier der Häuser und den Mondphasen am unteren Rand. Außerdem steht in der Mitte noch das Eulen-Sprecherpult, das auch Dumbledore in den Filmen benutzt hat. Doch nichts kann das Gefühl beschreiben, als sich die Tore öffnen. Ich war in den Warner Bros. Studios bei London und ich kann euch sagen: Es ist magisch, dort zu stehen!

Auch die Hauseinteilung eures Charakters ist im Trailer zu sehen. Da Wizarding World ein Teil der Produktion ist, habe ich die Vermutung, dass ihr euren dortigen Account mit dem Spiel verknüpfen könnt.


Es ist nicht alles heile Welt, denn auch fiese Monster wie diese Inferi lauern euch auf!

Wizarding World bietet euch nämlich die Möglichkeit, euch in euer Haus einteilen zu lassen und euren Zauberstab und Patronus herauszufinden. Ich bin ein stolzer Slytherin, mein Zauberstab ist aus Buchenholz mit einem Einhornhaarkern, 10 Zoll und unnachgiebig. Und mein Patronus ist eine Rohrweihe. Ich könnte mir auch vorstellen, dass ihr im Spiel einige Fragen oder Aufgaben bestreiten müsst, um das alles herauszufinden.

Der Trailer zeigt weiterhin Schüler unterschiedlicher Häuser – sogar Gryffindor und Slytherin – wie sie sich unterhalten. Könnte das ein Indiz dafür sein, das die Häuserrivalität erst später Einzug fand? Außerdem sehen wir natürlich fliegende Besen, ich hoffe also, dass auch der Zauberersport Quidditch ein Thema in Hogwarts Legacy sein wird!

Aber es gibt nicht nur gute Nachrichten, denn auch böse Kreaturen kommen im Trailer vor. Die Inferi in den Höhlengängen und die Dementoren in Askaban lassen vermuten, dass wir uns nicht nur auf den Ländereien von Hogwarts bewegen werden.



Im Spiel wird es wahrscheinlich auch möglich sein, wilde Bestien zu zähmen und zu halten!

Rätsel und magische Kämpfe

Wir sehen aber auch eine Reihe von interessanten Steingebilden und unterirdischen Gängen und Brücken, die zumindest auf eines schließen lassen: Es wird mit ziemlicher Sicherheit viele Umgebungsrätsel geben, bei denen wir unser Köpfchen und unsere magischen Fähigkeiten anstrengen müssen.

Und was wäre ein Spiel in der Welt von Harry Potter ohne einen riesigen Troll? Den gibt's in einem Arena-ähnlichen Setting, wir können uns also bestimmt auf epische Bosskämpfe freuen! Und wer hätt's gedacht, im nächsten Moment taucht jemand auf, der meiner bescheidenen Vermutung nach der Hauptbösewicht in Hogwarts Legacy sein wird. Wir sehen ihn in einem Raum mit einem Opferblock und vielen Kerzen in Wirbelsäulen-förmigen Kerzenhaltern. Er trägt eine Schädelmaske und ein Fell über seinen Schultern, außerdem hat er einen Gurt über die Brust geschnallt, in dem zwei lange Fangzähne stecken, bei denen es sich vielleicht um hochgradig giftige Basiliskenzähne handeln könnte. Und im nächsten Moment kämpft unser Charakter auch schon gegen ihn mit coolen und bunten Kombo-Angriffen! Ich kann es kaum noch erwarten, selbst in Aktion zu treten! Interessant sind aber auch die Runen und die in Stein gemeißelten Reliefs im Hintergrund.

Der Trailer schließt mit ein paar mächtigen Kampfszenen mit Drachen, Acromantulas, einem Graphorn und dem unbekannten Feind ab und ich möchte diese zweieinhalb Minuten einfach in Dauerschleife angucken, bis das Spiel endlich draußen ist! Oder ein Gameplay-Video sehen. Wäre auch okay.

Alles, was jetzt folgt, sind nur Spekulationen meinerseits, die stimmen könnten … oder eben auch nicht.

Eine Zeit vor Harry Potter

Das erste, was mir auffiel, war natürlich die Jahresangabe. Nicht unbedingt präzise, aber damit kann man arbeiten! Ich habe mich zum Beispiel gefragt, wieso unser Nachzügler-Charakter denn nicht mit dem Zug oder per Flohpulver durch den Kamin gerauscht ankommt. Also habe ich mich mal erkundigt, wann der Hogwarts Express denn eigentlich erstmals gefahren ist. Das war aber bereits um 1692, denn damals trat das Geheimhaltungsabkommen in Kraft, wodurch die Schule einen unauffälligeren Weg finden musste, ihre Schüler zu befördern. Okay, also der Zug ist schon vorhanden, die Kutsche ist wahrscheinlich der einfachste Weg, einen später ankommenden Schüler inklusive Gepäck zu befördern. Übrigens: Manche vermuten bereits, dass unser Charakter von der Beauxbatons Akademie, einer weitere Zauberschule in Frankreich, nach Hogwarts wechselt, da deren Schüler in Harry Potter und der Feuerkelch ebenfalls mit einer Kutsche ankamen. Das halte ich jedoch für unwahrscheinlich, da die im Trailer gezeigte Beförderungsmethode der Beauxbatons-Kutsche optisch wenig ähnelt.

Mein Interesse aber war geweckt. Spätes 19. Jahrhundert bedeutet mindestens nach 1850. Also habe ich ein wenig recherchiert, wer damals denn überhaupt zugegen war! Je nach Jahr könnten zwei Leute Schulleiter von Hogwarts gewesen sein. Entweder Eupraxia Mole, die bis 1876 diesen Posten besetzte, oder Phineas Nigellus Black, den wir schon aus den Büchern und Filmen kennen und der ab 1877 die Rolle des Schulleiters innehatte.

Interessanterweise habe ich um dieses Jahr herum die meisten Informationen finden können. 1876 versuchte beispielsweise der damalige Hausmeister Rancorous Carpe den Poltergeist Peeves aus dem Schloss zu entfernen. Natür-



Der ominöse dunkle Magier aus dem Trailer gehört zu einer neuen Gruppierung.


Zauberstab-Kämpfe gegen Monster und Feinde dürfen in so einem Spiel nicht fehlen!

lich ohne jeglichen Erfolg. Und im Jahr 1877 fand die Quidditch-Weltmeisterschaft statt, die jedoch 1878 wiederholt werden musste, weil sich keiner daran erinnern konnte, dass sie 1877 stattgefunden hätte. Der Zaubereiminister zu dieser Zeit war Faris Spavin. Im Trailer wird auch kurz gezeigt, wie sich jemand – vermutlich bei Ollivanders Zauberstabladen – einen Zauberstab aussucht. Meinen Nachforschungen zufolge könnte es sich bei dem alten Mann in dieser Szene um Gerbold Ollivander handeln. Das wäre dann der Großvater des uns bekannten Garrick Ollivander in den Harry-Potter-Büchern und -Filmen. Wie ich darauf komme? Der Laden Ollivanders existiert schon seit 382 vor Christus und ist seit jeher ein Familienunternehmen.

Allgemein hat J.K. Rowling einige Eckdaten über die 1870er beschrieben, weshalb ich denke, dass Hogwarts Legacy in genau diesem Zeitraum spielen könnte! Das fände ich persönlich ziemlich spannend, da das mein persönliches Lieblings-Setting ist (England, nach 1860) und wir dadurch zwar vielleicht einige bekannte Namen hören, aber die allerpopulärsten Charaktere wie Albus Dumbledore noch keinen Auftritt haben werden, da dieser zum Beispiel erst ab 1892 nach Hogwarts ging.

Werwolfkunde für Anfänger

Zum Schluss kommt jetzt noch eine meiner größten Vermutungen. Ich habe bemerkt, dass der Mond und mondrelevante Dinge ziemlich oft im Trailer auftauchen. Wir starten zum Beispiel mit einem riesigen Vollmond in den Trailer. Außerdem findet sich auf einer der Kisten auf der Kutsche ein Sichelmond-Emblem. In der Großen Halle zeigen sich dann die Mondphasen im unteren Bereich der Buntglasfenster. In den anderen Szenen seht ihr außerdem sogenannte Armillarsphären. Das sind astronomische Instrumente, mit denen früher die Positionen und Laufbahnen von Himmelskörpern verfolgt und bestimmt wurden. Auch die des Mondes! Und wenn ihr jetzt noch nicht bei mir seid: Die kleine Herde Mondkälber, die nur bei Vollmond erscheint, sollte ja wohl für meine Theorie sprechen. Worauf ich außerdem aufmerksam wurde, ist die ominöse, maskentragende Gestalt gegen Ende. Er scheint der oder einer der Bösewichte zu sein. Der Schädel, den er als Maske trägt, sieht nach einem Wolfsschädel aus und das Fell über seinen Schultern ebenfalls.

Außerdem sehen wir ihn zuerst in einem Raum, der von Kerzen erleuchtet ist. Kerzen in Haltern, die Wirbelsäulen ziemlich ähnlich sehen! Es gibt nur einen Moment im Potter-Franchise, in dem diese Kerzenhalter auftauchen. Und zwar als Remus Lupin und Harry den Patronus-Zauber üben, in Lupins Büro. Habe ich schon erwähnt, dass Remus ein Werwolf ist? Ihr merkt also, worauf ich hinauswill? Der Mond taucht überall auf, der offensichtlich böse Zauberer trägt Wolfsteile bei sich und wenn das nicht schon reicht, habe ich noch einen weiteren Hinweis! In der kurzen Sequenz, in der der Kräuterkunde-Unterricht gezeigt wird, sehen wir viele Blumen im Vordergrund. Eine davon erinnert an Lavendel, aber die Blätter sind eher wie die von Eisenhut geformt. Eisenhut hat auch einen anderen Namen, nämlich Wolfswurz und ist zufälligerweise die Hauptzutat im Wolfsbann-Trank, den Remus Lupin in späteren Jahren einnimmt, um seinen inneren Werwolf zu kontrollieren. Damit wäre meine Beweisführung abgeschlossen und ich erläutere euch mal meine vollständige Theorie: Ich denke, dass die bösen Zauberer in Hogwarts Legacy irgendetwas mit Werwölfen zu tun haben werden oder selbst Werwölfe sind. Die Monddarstellungen und Hinweise auf Wölfe sind für mich zu deutlich, um sie zu vernachlässigen. Ich glaube zwar nicht, dass die uralte Magie, von der im Trailer die Rede ist, etwas damit zu tun hat, doch trotzdem könnte das ein wichtiger Punkt sein, der in die Geschichte mit reinspielt! Oder aber ich sehe schon Gespenster und interpretiere viel zu viel rein, weil ich schon so lange auf dieses Spiel gewartet habe!

Alles in allem könnt ihr euch wahrscheinlich denken, dass ich mich ungemein auf Hogwarts Legacy freue, aber auch extrem hohe Erwartungen habe. Ich denke, ich spreche für einen Großteil der Potterhead-Gemeinde, wenn ich sage, dass wir genau so ein Spiel schon jahrelang erwarten und dass wir hoffen, Warner Bros. und Avalanche geben ihr absolut Bestes. Ich bekomme übrigens immer noch Gänsehaut und Tränchen in den Augen, egal, wie oft ich mir diesen Trailer ansehe. Sobald es Neuerungen zu Hogwarts Legacy gibt, werde wir euch darüber natürlich unterrichten! ❑


Nehmt als Schüler an Unterrichtsstunden in Kräuterkunde, Zaubertränke und mehr teil!

RETRO

Enslaved: Odyssey to the West

Das Spiel lebt von seinen ruhigen Momenten, die vor allem durch das tolle Skript getragen werden.

Wir blicken zurück auf die kunterbunte Postapokalypse, die Spielerherzen eroberte, aber leider finanziell gehörig floppte.

Von: Lukas Schmid

Was ist britisch und verdient kein Geld? Ninja Theory! Das Studio aus Cambride konnte sich lange Zeit nämlich auf zwei Konstanten verlassen: Die Spielepresse und auch die Spieler überschütteten ihre Werke mit Lob, während diese gleichzeitig wie Blei in den Regalen liegenblieben. Erst mit Hellblade: Senua's Sacrifice konnte dieser Fluch gebrochen werden. Eines jener Spiele aus älteren Tagen, die nie die Aufmerksamkeit bekamen, welche sie verdient gehabt hätten, ist Enslaved: Odyssey to the West; nach Meinung vieler Fans der bisherige Höhepunkt im Portfolio des nun unter Microsoft arbeitenden Teams. In einer angenehm andersartigen, weil sehr farbenfrohen Postapokalypse begleiten wir hier das Protagonisten-Duo Monkey und Trip auf ihrem Weg, die versklavten Bürger der zerstörten Welt zu befreien.

Wieder in den Westen

Ganz neu ist die Erzählung nicht: Als Inspiration dient wie so oft das klassische chinesische Werk „Die Reise in den Westen" – zuletzt orientierte sich das vielversprechende Black Myth: Wukong daran. Klar, das Setting ist völlig anders, statt Magie gibt's Technologie und anstatt gegen Dämonen treten die Helden gegen teils riesige Mechs an.

Auch bei der Handlung hat man sich viele Freiheiten genommen. Im Kern ist man der Vorlage aber überraschend treu. Der Hauptheld Monkey ist Gegenstück des buchstäblichen Affen der Erzählung, samt passender Körperhaltung und einer Art Tuch als Schwanz-Ersatz; Trip übernimmt die Rolle des Mönches aus dem Roman und sogar der schweinische Begleiter aus der Vorlage erhält im späteren Verlauf des Spiels ein Gegenstück. Auch die Fähigkeiten des spielbaren Protagonisten gleichen jenen aus dem Buch. So verfügt er über einen wandelbaren Stab, mit dem er kämpft, und sogar eine Art Wolke, auf der er sich rasant fortbewegen kann. Doch „Die Reise in den Westen" war nicht die einzige Inspiration der Entwickler. Gerade mit Blick auf die Feinde ist offensichtlich, dass die



Das Design der Welt und ihrer mechanischen Bewohner ist eine Wucht und hat auch heute nichts ihres Zaubers verloren.



Im DLC „Pigsy's Perfect 10" stehen der namengebende Pigsy und sein kleiner mechanischer Begleiter im Mittelpunkt.


Andy Serkis leiht nicht nur Monkey seine Stimme und seine Bewegungen, sondern tritt auch mit seinem eigenen Gesicht im Spiel auf.


Die Klettereinlagen sind wahrlich nicht anspruchsvoll, aber schön inszeniert.

Werke von Studio Ghibli hier Pate standen. Man denke nur an die Roboter-Gesellen aus Das Schloss im Himmel oder an die den Mechs sehr ähnlichen, gigantischen Insektenwesen aus Nausicaä aus dem Tale der Winde.

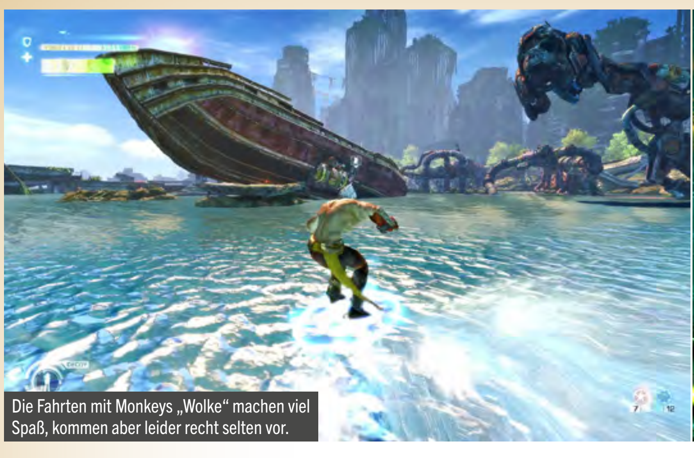
Von der Leinwand auf den Bildschirm

Fast wäre diese Inspiration sogar noch weitergegangen, denn zu Beginn war Enslaved tatsächlich nicht als Spiel, sondern als CGI-Film geplant. Die Rechte am letzten Werk Ninja Theorys, Heavenly Sword (von dem übrigens tatsächlich eine CGI-Verfilmung existiert), lagen bei Sony, weshalb man, anstatt einen zweiten Teil zu entwickeln, basierend auf der Dynamik der Figuren aus diesem Titel die Welt und Figuren von Odyssey to the West ersann. Damit trat man an diverse Filmstudios heran, es hagelte aber Absage nach Absage. So entschied das Team sich, stattdessen doch auf ein spielbares Abenteuer zu setzen und fand in Bandai Namco schließlich einen Publishing-Partner. Das Film-Faible Ninja Theorys war dennoch offensichtlich, denn wie schon bei Heavenly Sword war Motion-Capture-Experte Andy Serkis, wohl am bekanntesten für seine Rolle als Gollum in der „Herr der Ringe"-Trilogie, wieder mit an Bord. Er leiht Held Monkey seine Stimme, seine Mimik und seine Bewegungen und dem finalen Widersacher der Erzählung sogar sein Gesicht. So viel Mühe also für ein Projekt, welches beim Release im September 2010 deutlich hinter den erwarteten Verkaufszahlen zurückblieb. Warum, darüber kann man spekulieren. Eine eigentlich angedachte Fortsetzung erblickte deswegen auf jeden Fall niemals das Licht der Welt.

Das Ende der Welt, wie es sein sollte

Dabei kann man auch heutzutage die Geschichte, die Atmosphäre und die Figuren des Spiels kaum genug loben. Auch zehn Jahre nach der Veröffentlichung hat die glaubwürdige, wunderschöne Spielwelt nichts von ihrem Charme verloren. Man lehnt sich wohl nicht zu weit aus dem Fenster, wenn man vermutet, dass sich ein Horizon: Zero Dawn für seine ebenfalls sehr farbenfrohe Postapokalypse hier eine Scheibe angeschnitten hat und dass es an Enslaved liegt, dass Spiele mit Endzeit-Setting nun generell seltener in Grau und Braun gehalten sind. Ebenso ist es beeindruckend, wie es dem Spiel gelingt, so viel seiner Erzählung nicht über ausufernde Dialoge und Erklärungen zu vermitteln, sondern auch einfach mal Blicke, Bewegungen oder Stille diese Aufgabe erledigen zu lassen. Das liegt natürlich am brillanten Motion Capture, aber auch am fantastischen Skript, welches seine nachvollziehbaren, klischeebefreiten Figuren in den Mittelpunkt rückt. Monkey, der nicht der stumpfe Muskelprotz ist, als der er im ersten Moment erscheint, sondern eine nachdenkliche, empathische Seele; und Trip, die weder Damsel in Distress noch knallharte Kämpferin ist, sondern eine taffe, hochintelligente Überlebens-

Die Postapokalypse muss nicht immer düster und depressiv sein, das beweist Enslaved eindrucksvoll.


Die Fahrten mit Monkeys „Wolke“ machen viel Spaß, kommen aber leider recht selten vor.


Das Kampfsystem ist simpel, funktioniert aber ganz gut. Mit nur wenigen Angriffsarten sind schöne Manöver möglich.

künstlerin voller Widersprüche. Jeder Moment, in dem die beiden interagieren, stärkt ihre Bindung und bringt sie einem als Spieler näher.

Schwein gehabt
Etwas weniger gut gezeichnet kommt lediglich Pigsy daher, der Dritte im Helden-Bunde. Er ist etwas plump geschrieben und seine spontane Wandlung hin zum selbstlosen Helden im Finale des Abenteuers nimmt man ihm nur bedingt ab. Es hilft auf jeden Fall, den Stealth-lastigen, einzigen DLC des Titels zu spielen, „Pigsy's Perfect 10“. In dieser Vorgeschichte erhalten wir mehr Einblick in seinen Charakter, was ihn etwas nachvollziehbarer und sympathischer macht. Seltsam: Anders als das eingedeutschte Hauptspiel ist der DLC nur in Englisch verfügbar. Wir raten aber so oder so dazu, das ganze Abenteuer in der Originalsprache zu erleben. Nicht nur hört man dann Andy Serkis' angenehmes Organ und die nicht minder talentierte Lindsey Shaw in der Rolle Trips, man entgeht auch der schon zum Launch nicht gelungenen deutschen Synchro.

Gib dem Affen das Kommando
Nicht ganz so toll gealtert wie Atmosphäre und Geschichte ist das Gameplay, aber schon anno 2010 war es lediglich gut. Im Grunde ist's ein relativ simples und lineares Action-Abenteuer. Monkey kämpft mit seinem Stab, verfügt über starke, schwache und aufladbare Angriffe und kann blocken und ausweichen. Hinzu kommen ein Stun- und ein Angriffs-Schuss und diverse Lebens- und Angriffs-Verbesserungen, die man in einem einfach aufgebauten Skill Tree mit aufgesammelten Tech-Orbs freischalten kann. Zusätzlich haben wir über ein Kreismenü Zugriff auf verschiedene Befehle, die wir Trip geben können, manche davon kontextsensitiv. Dann folgt sie uns etwa, lenkt Feinde ab oder betätigt Schalter. Klingt nach einem strategischen Element, ist in der Praxis aber kaum der Rede wert. Als zweites großes Spielelement erwarten uns Geschicklichkeitspassagen, bei denen wir an Wänden empor, an steilen Klippen entlang oder inmitten verfallener Ruinen klettern müssen. Sind diese Kraxeleien schon in vergleichbaren Abenteuern wie jenen der Uncharted-Reihe sehr simpel und einfach, kann einem hier noch einmal weniger passieren. Aus Versehen in den Abgrund zu springen ist nicht möglich, lediglich dann, wenn ein scheinbar sicherer Griff sich als brüchig erweist und man nicht schnell genug zum nächsten Halt springt, kann man hier theoretisch den Game-Over-Screen zu Gesicht bekommen. Und zu guter Letzt erwarten uns Umgebungsrätsel, bei denen wir etwa eine Windmühle aktivieren oder Gerüste in einem alten Theater neu ausrichten müssen. Diese Knobeleien sind meist völlig selbsterklärend und bieten ein wenig Abwechslung, aber keinerlei Herausforderung.

Nicht alles toll in der Postapokalypse
All das klappt gut, ist aber eben auch nicht sonderlich innovativ oder kreativ gestaltet. Auch die seltenen Bosskämpfe laufen meist nach Schema F ab, mal abgesehen vom wirklich famos inszenierten finalen Gefecht. Da ist es nett, dass Sequenzen wie jene, in denen wir auf Monkeys Ersatz-Wolke samt rasanten Verfolgungsjagden unterwegs sind, das Geschehen angenehm auflockern. Enslaved ist heute noch ähnlich gut spielbar wie damals, sein rudimentärer Aufbau ist aber noch stärker spürbar. Und einige Designentscheidungen hätten nicht sein müssen. So nervt es schnell, dass die Tech-Orbs offenbar aus Prinzip immer weit verteilt herumliegen, was unnötiges Gelaufe erfordert; dass oftmals durch aufgezwungene Passagen, in denen wir langsam gehen müssen, das Tempo rausgenommen wird und zu viele Mini-Zwischensequenzen das Geschehen unterbrechen; und dass Checkpoints gefühlt aus Absicht so gesetzt sind, dass man sich nach einem Game Over noch einmal diese – übrigens nicht abbrechbaren – Zwischensequen-


Hinter Monkeys stoischer Art steckt mehr, als es zudem den Anschein hat, er ist eine vielschichtige, sympathische Figur.

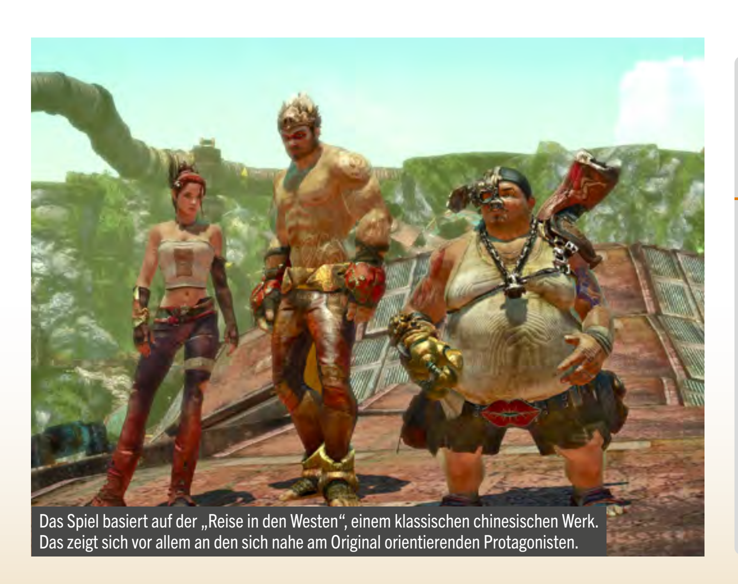
Wie auch Monkey kommt Trip alles andere als klischeebeladen daher und macht im Laufe der Handlung eine glaubwürdige Wandlung durch.

zen angucken muss. Man nehme die sehr störrische Kamera hinzu und die Tatsache, dass Monkey sich gerne an Gegenständen verhängt und bleibt nicht in Rage, in manchen Momenten aber etwas genervt zurück. Zudem wurde technisch teilweise schlampig gearbeitet. Nachladende Texturen gibt es allenthalben, außerdem immer wieder richtige Bugs. Einmal etwa verfing sich Trip während unserer Wiederspiel-Session in einer Leiter, was einen Neustart des Spiels erforderte, einmal beschloss ein Boss, dass er sich einfach nicht mehr bewegen wollte, auch da mussten wir neu laden. Und einmal wurden wir fröhlich aus dem eigentlichen Level-Bereich katapultiert, das war aber vor allem unterhaltsam.

Ein neuer Trip für Monkey und Trip?
Von diesem nicht irrelevanten, aber dennoch verzeihbaren Makeln sollte sich aber niemand abhalten lassen, Enslaved auch heute noch eine Chance zu geben. In seiner Erzählung steckt mehr Herz und Talent als in fünf anderen, schlechteren Spielen zusammen. Inzwischen hat sich Monkeys und Trips postapokalyptischer Ausflug einen gewissen Ruf als Kult-Klassiker erarbeitet, und das völlig zu Recht. Ob wir jemals eine Fortsetzung sehen werden? Mit Microsoft als finanzstarkem Neu-Eigentümer Ninja Theorys im Hintergrund ist zumindest sichergestellt, dass das Team nicht mehr bei jeder Entscheidung jeden Dollar zweimal umdrehen muss. Die Hoffnung stirbt zuletzt und verdient hätte sich das Protagonisten-Duo einen zweiten Auftritt ohne jede Frage. ❑



Die Bosskämpfe laufen leider ziemlich nach Schema F ab und bieten keinerlei Herausforderung.



Das Spiel basiert auf der „Reise in den Westen", einem klassischen chinesischen Werk. Das zeigt sich vor allem an den sich nahe am Original orientierenden Protagonisten.

LUKAS MEINT



„Der Zahn der Zeit hat am Gameplay genagt, nicht aber an der Handlung und den Figuren."

Da ich Enslaved das letzte Mal vor etwa ziemlich genau zehn Jahren gespielt habe, war ich etwas nervös, bevor ich es nun wieder startete. Würden meine sehr positiven Erinnerungen an den Titel der Realität entsprechen? Erleichtert kann ich sagen: ja! Ein „aber" muss aber trotzdem dran. Erneut sofort verliebt habe ich mich in die wunderbare, postapokalyptische, aber nicht nach Schema F designte Welt, in die emotionale, kluge Geschichte und vor allem in das Protagonisten-Duo Monkey und Trip. Spielerisch sind die zehn Jahre aber schon spürbar, das merkt man etwa an der störrischen Kamera, den doof gesetzten Checkpoints, den nicht immer allzu toll designten Levels und der im Prinzip sehr simplen Struktur des Abenteuers. Nicht falsch verstehen, Enslaved spielt sich deswegen beileibe nicht schlecht und es ist eine wahre Wohltat, einfach nur ein Singleplayer-Abenteuer ohne irgendeinen angetackerten Live-Service-Schmarren zu erleben. Davon kann es nie genug geben! Das famose Spielgefühl zum Beispiel eines Uncharted 4 darf man sich halt nicht erwarten.

Vor 10 Jahren

Ausgabe 11/2010

Von: Stefanie Hartwich & Lukas Schmid

Spiele, Geschichten und Kurioses aus vergangenen PC-Games-Heften

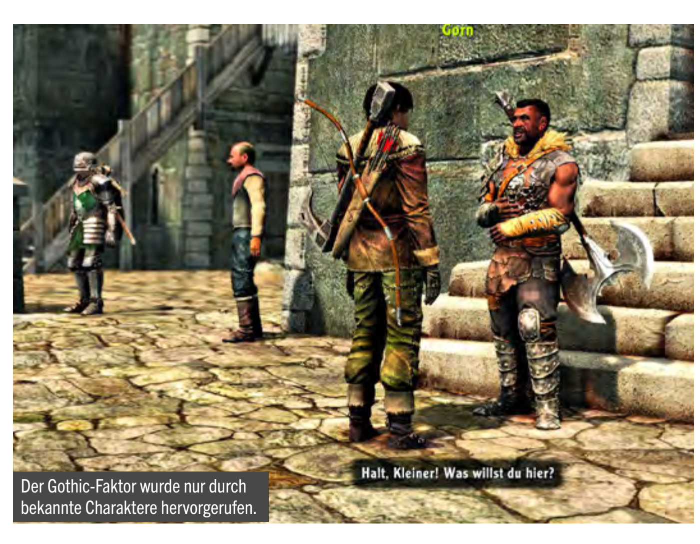
▶ Die Ausgabe 11/2010 enthielt spannende Tests, etwa zu Arcania: Gothic 4. In der Vorschau löste LEGO Universe Stirnrunzeln aus. Und unsere Schreiberlinge freuten sich über neue Büroräume.



Ist das noch Gothic oder kann das weg?

In unserem Test war wenig vom Gothic-Feeling zu spüren.

Zehn Jahre ist es her, dass wir Arcania: Gothic 4 getestet haben. Statt Piranha Bytes durfte sich nun das Entwicklerstudio Spellbound Entertainment an der beliebten Reihe versuchen. Denn nach einigen Streitereien im Vorfeld brach das ehemalige Entwicklerstudio die Zusammenarbeit mit dem österreichischen Publisher JoWood ab. Schon einige Ausgaben vorher berichteten wir von unserer Befürchtung, dass es sich bei dem Rollenspiel um kein echtes Gothic mehr handeln würde. Unser Test bestätigte dies. Gothic 4 war ein gutes Rollenspiel, aber viel vom bekannten Gothic-Feeling war nicht aufzufinden. Zwar tauchten bekannte Charaktere auf und die Atmosphäre blieb rau. Dafür konnte die Spielwelt nicht mehr komplett frei erkundet werden, da einige Gebiete nur ab einem bestimmten Punkt in der Handlung freigeschaltet wurden. Der Lehrmeister fiel komplett weg und die Charakterentwicklung wurde stark vereinfacht. Außerdem war das Spiel nicht sonderlich herausfordernd. Erst auf den Schwierigkeitsgraden „Schwer" und „Gothic" kamen erfahrene RPG-Spieler ins Schwitzen. Außerdem wurden Diebstähle nicht geahndet – das erste Mal in der gesamten Gothic-Geschichte. Mittlerweile existiert der Publisher JoWood nicht mehr, die Lizenzrechte der Gothic-Reihe liegen mittlerweile bei THQ Nordic. Das ist eine gute Nachricht für alle, die hoffen, dass irgendwann mal ein Gothic 5 erscheint. Denn Piranha Bytes gehört seit 2019 zu diesem Unternehmen. Die Essener sind aber vermutlich mit Elex 2 beschäftigt und THQ Nordic hat ein Remake des ersten Teils angekündigt, an dem Piranha Bytes nicht beteiligt ist. Daher bleibt abzuwarten, ob wir in den Genuss eines würdigen Nachfolgers kommen werden.



Der Gothic-Faktor wurde nur durch bekannte Charaktere hervorgerufen.


Die Kämpfe in Gothic 4 waren nicht sonderlich schwer.

PC Games zog um!

Die Dr.-Mack-Straße 83 beherbergte nun viele Nerds.

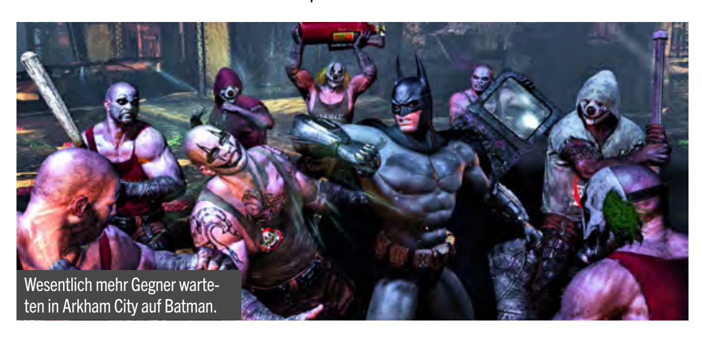
COMPUTEC MEDIA

Vor knapp zehn Jahren wechselte die Redaktion der PC Games ihren Standort. Während einige der damaligen Redakteure schon vor einem nicht ganz so reibungslosen Umzug zitterten und sich dank der neuen Sitzplatzverteilung von ihren alten Sitznachbarn verabschieden mussten, überwog die Vorfreude auf das neue Verlagsgebäude. Zwar zogen wir nur knapp 200 Meter Luftlinie weiter, aber das brachte einige Vorteile mit sich. Neben einer gut funktionierenden Klimaanlage, die uns auch heute noch beim Zocken und Schreiben eine angenehme und im Sommer kühlende Atmosphäre bietet, konnte man nun alle Redakteure und Redakteurinnen der PC Games MMORE, der PC Games Hardware und der buffed antreffen. Auch heute trudeln unsere fleißigen Schreiberlinge jeden Morgen (manchmal auch erst am frühen Mittag, für was werdet ihr eigentlich bezahlt?!) in der Dr.-Mack-Straße 83 in Fürth ein. Die Redaktion der PC Games ist mittlerweile eine Etage höher anzutreffen als vor zehn Jahren. Die vierte Etage wird mittlerweile von den PCGH-lern besiedelt. Wir teilen uns mittlerweile das Großraumbüro mit den PCG-MMORE-lern, N-ZONE-Redakteuren und Buffed-Kollegen. Ganz schön viele Nerds auf einem Haufen!

„Ich bin Batman!": Arkham-City-Game in der Vorschau

Vor zehn Jahren Jahren warfen wir einen Blick auf das Fledermaus-Abenteuer.

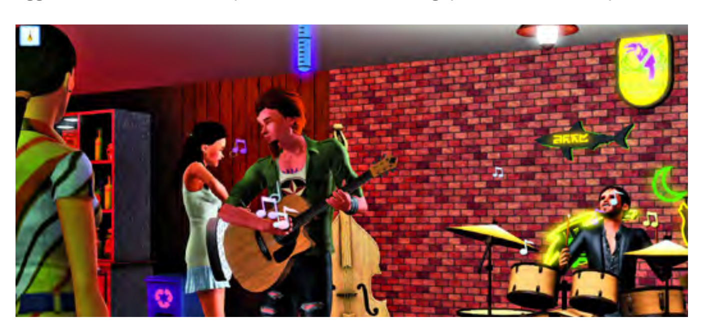
Nach dem Überraschungshit Batman: Arkham Asylum von Rocksteady Games durften sich Batman-Fans über neue Infos zum erst ein Jahr später releasten Nachfolger freuen. Nachdem die Arkham-Anstalt gnadenlos überfüllt war, beschloss der ehemalige Anstaltsleiter und mittlerweile Bürgermeister von Gotham City, das Gothamer Ghetto abzusperren und erklärte es zu einem Freiluftgefängnis. Recht und Ordnung waren hinter diesen schwedischen Gardinen außer Kraft gesetzt. Nur das Ausbrechen war verboten, eine Söldnertruppe hielt die Bösewichte davon ab. Warum stürzte sich also Batman in diese ungemütliche Umgebung? Ganz einfach: Catwoman sollte in Arkham City hingerichtet werden. Der Bösewicht Two-Face wollte damit seine Position in der Knast-Hierarchie festigen. Neben Two-Face tauchten auch Joker und seine Komplizin Harley Quinn auf. Vorfreude auf das Spiel machte insbesondere der Power Dive. Mit diesem konnte Batman von hohen Gebäuden runterstürzen und Gegner im Umkreis zu Boden werfen. Zehn Jahre nach der Vorschau wissen wir, dass Batman: Arkham City ein voller Erfolg wurde. Bei unserem Test erhielt das Game um den Fledermaus-Helden stolze neun von zehn Punkten. Auch der Nachfolger des Spiels, Batman: Arkham Knight, erreichte diese Punktzahl, obwohl Warner Bros. wegen zahlreicher Fehler in der PC-Version einen Verkaufsstopp einlegen musste. Für neues Material rund um Gotham City ist auch gesorgt. Im August kündigte Warner Bros. Games an, dass 2021 Gotham Knights erscheinen soll. Batman wird in dem Spiel aber keine großartige Rolle spielen, da er bei einer Explosion gestorben ist. Dafür dürfen wir im Koop in die Rolle von Batgirl, Nightwing, Red Hood und Robin schlüpfen und Gotham vor dem Bösen schützen.


Wesentlich mehr Gegner warteten in Arkham City auf Batman.

Die Sims 3: Late Night Erweiterungspack erschienen

In unserem Test durften die Sims etwas über die Stränge schlagen.

Es wurde feucht-fröhlich, als unsere Sims endlich ins Nachtleben aufbrechen durften – zumindest fast: Statt mit kaputter Leber vom übermäßigen Alkoholkonsum, aggressiven und muskelbepackten Türstehern vor den angesagten Diskotheken und Schlägereien vor dem Herrenklo, kam Sims 3: Late Night mit einer jugendfreien Version des Nachtlebens daher. Mit Bridgeport, das eine Metropole voller Kneipen, elitärer Nachtclubs und Hochhäusern war, kam eine neue funkelnde Nachbarschaft dazu. Die Sims durften hier in Apartments einziehen. Die wenigen Quadratmeter konnten nicht ausgebaut werden, was nicht förderlich für den Bautrieb war. Aber das war ja auch nicht wichtig, da unsere Sims ja die Nacht außerhalb ihrer mickrigen Buden verbringen sollten! Um ein gefeierter Star in der simlischen Partyszene zu werden, mussten wir unseren Berühmtheitswert steigern. Denn unsere Sims wurden nun mit einem bis fünf Sternen in dieser Kategorie bewertet. Dadurch erhielten wir Zutritt zu bestimmten Clubs und konnten mit Leuten reden, die einen höheren Status als unser Sim hatten. Eine weitere neue Funktion war die Bandzusammenstellung, die in unserem Test positiv auffiel. Auch mit unserer Band konnten wir unseren Berühmtheitswert steigern. Weiterhin durften Vampire wieder durch die Nachbarschaft streifen. Auch neue Jobs, Accessoires, Fähigkeiten und Lebenswünsche feierten ihr Debüt. Negativ fiel uns die Kameraführung auf, die einige Probleme mit den unterschiedlichen Etagen hatte, und die KI, die mit engen Durchgängen überfordert war und die Sims derart einkeilte, dass sie vermutlich noch heute auf einigen Rechnern festhängen. Die Erweiterung erhielt in unserem Test acht Punkte.



LEGO Universe löst Stirnrunzeln in der Redaktion aus

In unserer Vorschau berichteten wir über den Versuch von Warner Bros., die kleinen dänischen Steine und Figuren in ein kindergerechtes Online-Spiel einzubinden. Kinderfreundlichkeit ist nicht unbedingt eine Eigenschaft, die einem bei einem MMO einfällt. Damit's trotzdem funktionierte, sollte die Kreativität im Vordergrund stehen. Eltern sollten sich unter anderem keine Sorgen um eine angehende Online-Spielsucht ihrer Kinder machen. Schon bei der Namensgebung des Charakters wurde penibel darauf geachtet, dass keine Spieler mit Namen wie „Killerboy" durch die Gegend rannten. Dafür wurde jeder Gamertag geprüft. Solange diese Überprüfung nicht abgeschlossen war, liefen die Spieler mit einem temporären Namen herum – „ZappoKnallNinja" hatte aber immerhin einen guten Klang. Insbesondere die Chatfunktion erhielt eine extreme Zensur, so waren nur vorgegebene Worte erlaubt, was den Spielspaß trübte. Denn schon Worte wie Ritterfans oder Burganlage konnten nicht genutzt werden. Weniger kinderfreundlich ging es jedoch im Bezahlmodell zu. Neben den Erwerbskosten des Spiels von 40 Euro kostete das günstigste Abo-Modell fast 90 Euro im Jahr. Das ist vermutlich auch einer der Gründe, warum ein Jahr später LEGO Universe mit einigen Einschränkungen ein Free2Play-Titel wurde. Insgesamt floppte LEGO Universe, noch nicht mal eineinhalb Jahre nach dem Erscheinen wurden die Server stillgelegt, da das Spiel einfach zu wenig Geld einbrachte. Gelernt hat man aus dem Flop des LEGO-Online-Spiels nicht, 2015 erschien mit LEGO Minifigures Online ein weiteres MMO, diesmal aber von den Machern von Age of Conan. Das Spiel wurde direkt als Free2Play-Abenteuer angeboten, geholfen hat es dennoch nicht: Nach etwas mehr als einem Jahr wurden auch hier die Server ausgeschaltet.



Mit eher mäßigem Erfolg wurde die LEGO-Welt zu einem MMO.

Die **PC-Games-Referenz-PCs**

CPU

Hersteller/Modell: Intel Core i3-10100 (Boxed, mitgel. Kühler)
Kerne/Taktung: 4 Kerne (3,6-4,3 GHz), 8 Threads
Preis: 110 Euro

ALTERNATIVE

Alternative: Etwas günstiger kommt man mit einem AMD Ryzen 3 3100 weg. Ebenfalls eine AMD-Alternative, die mehr Kerne bietet, ist der AMD Ryzen 5 2600X für 125 Euro. Beide AMD-CPUs lassen sich zudem bei Bedarf auch übertakten.

GRAFIKKARTE

Hersteller/Modell: Inno3D GeForce GTX 1660 Super Twin X2
Chip-/Speichertakt: 1530 MHz (Boost 1785 MHz) / 1750 MHz
Speicher/Preis: 6GB GDDR6-RAM / 200 Euro

ALTERNATIVE

Wer eine stärkere Grafikkarte wünscht, muss direkt 70 Euro drauflegen und nimmt die 15 Prozent schnellere AMD Radeon RX 5600 XT (6GB). Unter 200 Euro wiederum ist die AMD Radeon RX 5500 XT eine Alternative, die es auch mit zukunftssicheren 8GB-RAM ab 180 Euro gibt.

MAINBOARD

Hersteller/Modell: ASRock H410M-HDV/M.2
Format/Sockel (Chipsatz): µATX/Intel 1200 (H410)
Steckplätze/Preis: 2x DDR4-RAM, 1xPCIe 3.0 x16, 1xPCIe 3.0 x1, 2x M.2 (PCIe) / 70 Euro

ALTERNATIVE

Wer bestimmte weitere Ausstattungsmerkmale sucht, der kann auch mehr als 70 Euro ausgeben – für die Leistung ist dies aber nicht erforderlich. Beim Griff zu einer AMD-CPU ist beispielsweise das Gigabyte B450 Gaming-X für 75 Euro zu nennen.

RAM

Hersteller/Modell: G.Skill Aegis DIMM Kit
Kapazität/Standard: 16GB (2x8GB) / DDR4-3000
Timings/Preis: CL16-18-18 / 50 Euro

SSD/HDD

Modell SSD/HDD: PNY CS900 (SATA 2,5 Zoll) / Seagate BarraCuda Compute
Kapazität SSD/HDD: 480 GB / 1000 GB
Preis SSD/HDD: 45 Euro / 35 Euro

WEITERE KOMPONENTEN

Gehäuse/Preis: Sharkoon VS7, zwei Lüfter (120mm) vorverbaut, Grafikkartenlänge bis 40,0 cm, CPU-Kühlerhöhe bis 16,5 cm; Preis: 45 Euro
Netzteil/Preis: LC-Power LC6550 V2.2 550 Watt, 45 Euro



Die Intel-CPU für den Sockel 1200 bietet für ihr Geld mehr Power als die AMD-Prozessoren für 90 bis 130 Euro, dafür lassen sich letztere problemlos übertakten. Wer möchte, der kann in unseren Einsteiger-PC auch eine deutlich stärkere Grafikkarte einbauen und somit vor allem die Spielepower steigern.

MITTELKLASSE-PC



CPU

Hersteller/Modell: .... Intel Core i5-10400F
Kerne/Taktung: .... 6 Kerne (2,9-4,3 GHz), 12 Threads
Preis: .... 145 Euro

ALTERNATIVE

Etwas stärker ist der Core i5-10500 für 190 Euro. 6 Kerne, 12 Threads und Übertakten geht bei Intel erst ab 225 Euro mit dem Core i5-10600KF. Mit dem AMD Ryzen 5 3600 klappt das schon ab 170 Euro.

GRAFIKKARTE

Hersteller/Modell: ..... ASRock Radeon RX 5700 XT Challenger
Chip-/Speichertakt: .... 1650 MHz (Boost 1796-1905 MHz)/ .... 1750 MHz
Speicher/Preis: .... 8GB GDDR6-RAM / 365 Euro

ALTERNATIVE

Etwa 10 Prozent schneller ist ab 440 Euro die Nvidia GeForce RTX 2070 Super - durch die anstehende RTX 3070 (UVP ab 499 Euro, Release nach Redaktionsschluss) könnte sie günstiger werden. Etwas langsamer als die RX 5700 XT ist die Nvidia GeForce RTX 2060 Super für 360 Euro.

MAINBOARD

Hersteller/Modell: .... Asus Prime H470-Plus
Format/Sockel (Chipsatz): .... ATX/Intel 1200 (H470)
Steckplätze/Preis: .... 4x DDR4-RAM, 2x PCIe 3.0 x16, ... 4x PCIe 3.0 x1, 2xM.2 PCIe 3.0 / 120 Euro

ALTERNATIVE

Wer übertakten will, muss eine K-CPU und ein X470-Mainboard wie das MSI Z490-A Pro (135 Euro) nehmen. Für AMD-CPUs gibt in der Preisklasse beispielsweise das Gigabyte B550 Gaming X (120 Euro), das auch für eine gewisse Übertaktung der CPU ausreicht.

RAM

Hersteller/Modell: .... G.Skill Ripjaws V
Kapazität/Standard:........ 32GB (2x16GB) / DDR4-3200
Timings/Preis:................. CL16-18-18 / 105 Euro

SSD/HDD

Modell SSD/HDD: .... ADATA XPG SX8200 Pro (M.2) / .... Seagate BarraCuda Compute
Kapazität SSD/HDD: .... 1000 GB / 2000 GB
Preis SSD/HDD:..................... 125 Euro / 50 Euro

WEITERE KOMPONENTEN

Gehäuse/Preis: .... Fractal Design Define C TG; .... 2 Lüfter vorinstalliert (je 120mm), ... Grafikkartenlänge bis 31,5 cm, ... CPU-Kühlerhöhe bis 17,2 cm; Preis: 80 Euro
CPU-Kühler/Preis: .... Alpenföhn Brocken 3; .... 165mm hoch, 45 Euro
Netzteil/Preis:....... be quiet! Pure Power 11 CM 500 Watt .... (teilmodular), 70 Euro

Intels Core i5-CPUs haben für Gaming ein tolles Preis-Leistungs-Verhältnis. AMD bietet dafür bei der CPU den Vorteil einer Übertaktbarkeit zu einem günstigen Gesamtpaket-Preis. In Sachen Grafikkarte ist der Bereich bis 400 Euro interessant – über 400 Euro sollte man den Release der Nvidia GeForce RTX 3070 abwarten.



HIGH-END-PC

€ 2.145,-

CPU

Hersteller/Modell: Intel Core i7-10700KF
Kerne/Taktung: 8 Kerne (3,8-5,1 GHz), 16 Threads
Preis: 350 Euro

ALTERNATIVE

Der Core i7-10700F (also ohne „K") ist nicht übertaktbar und hat einen etwas geringeren Takt, kostet aber nur 295 Euro. Mit dem Ryzen 7 3700X gibt es eine gute Achtkern-CPU von AMD für 270 Euro, die übertaktbar und in Games nur ein wenig langsamer als die Intel Core i7-Modelle ist.

MAINBOARD

Hersteller/Modell: Gigabyte Z490 Aorus Ultra
Format/Sockel (Chipsatz): ATX/Intel 1200 (Z490)
Steckplätze/Preis: 4x DDR4-RAM, 3x PCIe 3.0 x16, 2x M.2 (PCIe 3.0) / 280 Euro

ALTERNATIVE

Ohne Übertakten der CPU reicht ein Modell mit H470-Chipsatz für 100 bis 150 Euro völlig aus. Bei Verwendung einer AMD-CPU ist ein Mainboard wie das MSI MEG X570 Unify für 280 Euro eine reinrassige Übertakterplatine – wer nicht übertaktet, nimmt ein B550-Mainboard unter 150 Euro.

RAM

Hersteller/Modell: G.Skill Trident Z Neo
Kapazität/Standard: 32GB (2x16GB) / DDR4-3600
Timings/Preis: CL18-22-22 / 150 Euro

SSD/HDD

Modell SSD/HDD: Samsung SSD 970 EVO Plus (M.2) / Toshiba P300 Desktop
Kapazität SSD/HDD: 1000 GB / 3000 GB
Preis SSD/HDD: 165 Euro / 65 Euro

WEITERE KOMPONENTEN

Gehäuse/Preis: Thermaltake View 31TG, 3 Lüfter (je 140mm); Grafikkarten bis 42,0 cm, CPU-Kühler bis 18,0cm Höhe, Preis: 100 Euro
CPU-Kühler/Preis: Enermax Liqmax III (3x120mm RGB-Lüfter), Aio-Wasserkühlung, 90 Euro
Netzteil/Preis: Corsair SF Series SF600 600 Watt (vollmodular), 115 Euro

Da nun die neue RTX-3080-Reihe auf dem Markt ist und wir zudem ein starkes Netzteil gewählt haben, ist unser High-End-PC teurer als in den Vormonaten. Eine günstigere und trotzdem sehr starke Alternative zur Nvidia GeForce RTX 3080 kann die für Ende Oktober angekündigte RTX 3070 sein – sofern es bei der Verfügbarkeit keine Probleme gibt.

GRAFIKKARTE

Hersteller/Modell: MSI GeForce RTX 3080 Gaming X Trio 10G
Chip-/Speicherbandbreite: 1440 MHz (Boost 1815 MHz) / 760 GBps
Speicher/Preis: 8GB GDDR6-RAM / 830 Euro

ALTERNATIVE

Bei Redaktionsschluss waren kein RTX 3080-Modell ab Lager lieferbar und die Preise teurer als beim Release. Der Preis könnte bei guter Verfügbarkeit wieder sinken. Wer nicht warten will, nimmt eine RTX 2080 Super (ab 580 Euro), die allerdings mindestens ein Drittel langsamer ist.

Hinweis zu AMD Ryzen 5000 und Nvidia RTX 3000

Haltet euch auf www.pcgames.de auf dem Laufenden, um zu erfahren, wann die neuen AMD Ryzen 5000er-CPUs erscheinen und ob sie eine Alternative zu den CPUs in unserem aktuellen Einkaufsführer sind. Thema Grafikkarten: Da die Nvidia GeForce RTX 3080 und 3090 vermutlich bis Jahresende kaum verfügbar sind und es bei der RTX 3070 (Release nach unserem Redaktionsschluss) ähnlich aussehen könnte, sollte man bei Grafikkarten über 400 Euro abwarten, wenn man kann.

HIGH-END-GAMING-PC

Captiva I53-344



Mehr Infos auf www.captiva-power.de/

CAPTIVA

Im nächsten Heft

Test

Watch Dogs 3



Der Untertitel Legion hat oben nicht mehr reingepasst, dafür passt der Test umso besser in unser nächstes Heft. Bomben-Überleitung!

Vorschau

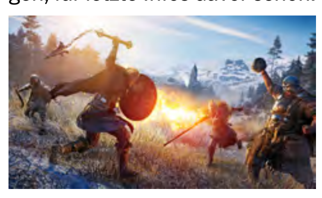
Cyberpunk 2077



Für einen Test kommt die nächste Ausgabe leider viel zu früh, daher hoffen wir einfach mal auf einen Schwung neuer Infos vor Release.

Vorschau

Assassin's Creed: Valhalla | Für einen Test dürfte es nicht langen, für letzte Infos davor schon.



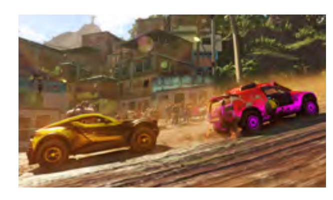
Test

The Dark Pictures Anthology: Little Hope | Teil 2 der Grusel-Reihe erscheint endlich.



Test

Dirt 5 | Die Rallye-Fortsetzung von Codemasters dürfte noch so eben ins Heft rasen.



Test

Need for Speed: Hot Pursuit Remastered | Wir testen die Neuauflage des Raser-Spaßes.



PC Games 12/20 erscheint am 18. November!

Vorab-Infos ab 14. November auf www.pcgames.de!



MARQUARD MEDIA GROUP

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA GROUP AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
E-Mail: redaktion@pcgames.de
www.pcgames.de

Geschäftsführer Christian Müller, Rainer Rosenbusch

Brand/Editorial Director Maria Beyer-Fistrich
Redaktionsleiter/CvD Sascha Lohmüller (V.i.S.d.P.), verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift
Redaktion David Benke, Matthias Dammes, Christian Dörre, Johannes Gehrling, Marcel Naeem Cheema, Dominik Pache, Katharina Pache, Lukas Schmid, Felix Schütz, Paula Sprödefeld
Mitarbeiter dieser Ausgabe Alexander Bernhardt, Olaf Bleich, Judith Carl, Antonia Dreßler, Wolfgang Fischer, Herbert Funes, Stefanie Hartwich, Benedikt Plass-Fleßenkämper, Philipp Sattler, Christian Schmid, Sönke Siemens, Melanie Weißmann, Christian Zamora
Layout Judith von Biedenfeld, Alexandra Böhm
Layoutkoordination Alexandra Böhm
Titelgestaltung Alexandra Böhm © Ubisoft

Produktion, Vertrieb, Abonnement Martin Closmann (Ltg.), Uwe Hönig
Marketing Jeanette Haag (Ltg.), Simon Schmid
DVD Thomas Dziewiszek, Jasmin Sen-Kunoth

www.pcgames.de
Brand/Editorial Director Maria Beyer-Fistrich
Redaktion David Benke, Matthias Dammes, Christian Dörre, Johannes Gehrling, Maik Koch, Sascha Lohmüller, David Martin, Marcel Naeem Cheema, Dominik Pache, Katharina Pache, Lukas Schmid, Felix Schütz, Paula Sprödefeld

Digital Director Simon Fistrich
Business Development Christian Bol
Viktor Eippert (Projektmanager)
Entwicklung Markus Wollny (Ltg.), René Giering, Tobias Hartlehnert, Christian Zamora, Ali Adlah
Webdesign Henning Jost, Daniel Popa

Anzeigen CMS Media Services GmbH, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth

Sales Director Jens-Ole Quiel, Tel. +49 911 2872-253; jens-ole.quiel@computec.de

Verantwortlich für den Anzeigenteil Annett Heinze, Adresse siehe Verlagsanschrift
Produktmanagement Aykut Arik
E-Commerce & Affiliate Daniel Waadt (Head of E-Commerce & Affiliate), Veronika Maucher, Andreas Szedlak, Frank Stöwer
Creation & Services Wolfgang Fischer (Head of Creation & Services), Jan Weingarten
Corporate Sales & Publishing Dirk Gooding (Head of Corporate Sales), Uwe Hönig (Head of Corporate Publishing)

Anzeigenberatung Print/Digital
Alto Mair Tel. +49 911 2872-144; alto.mair@computec.de
Bernhard Nusser Tel. +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de

Anzeigenberatung Online Ströer Digital Media GmbH, Kehrwieder 8-9, 20457 Hamburg, Tel.: +49 40 468 567-100, www.stroeer.de, kontakt@stroeer.de

Anzeigendisposition Franziska Behme, Annett Heinze, E-Mail: anzeigen@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 33 vom 01.01.2020.

AWA ACTA PC Games wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt. Ermittelte Reichweite: 0,84 Mio. Leser

Abonnement – http://abo.pcgames.de

Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt durch DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH als leistender Unternehmer
Post-Adresse:
Leserservice Computec
20080 Hamburg
Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen ist Ihr Computec-Team unter:
Deutschland
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: 0911-99399098
Fax: 01805-8618002*
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
* (€ 0,14/Min. aus dem dt. Festnetz, max. € 0,42/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Österreich, Schweiz und weitere Länder
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: +49-911-99399098
Fax: +49-1805-8618002
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: PC Games Extended 72,- EUR, PC Games Magazin 51,- EUR
Österreich: PC Games Extended 79,20 EUR, PC Games Magazin 59,- EUR
Schweiz und weitere Länder: PC Games Extended 84,- EUR, PC Games Magazin 63,- EUR

ISSN/Vertriebskennzeichen
PC Games: ZKZ 12782 ISSN 0947-7810

Vertrieb: DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Am Baumwall 11, 20459 Hamburg, Internet: www.dpv.de
Druck: IPRESS CENTER Central Europe Plc., Nádas st. 8.; H-2600 Vác Ungarn



MARQUARD MEDIA GROUP

Deutschland:
4PLAYERS, AREAMOBILE, BUFFED, GAMESWORLD, GAMEZONE, GOLEM, LINUX-COMMUNITY, LINUX-MAGAZIN, LINUXUSER, MAKING GAMES, N-ZONE, GAMES AKTUELL, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC GAMES MMORE, PLAY4, RASPBERRY PI GEEK, SFT, VIDEOGAMESZONE

Marquard Media Polska:
CKM.PL, KOZACZEK.PL, PAPILOT.PL, SHOPPIEGO, ZEBERKA.PL

Marquard Media Hungary:
JOY, JOY-NAPOK, INSTYLE, SHOPPIEGO, APA, EVA, GYEREKLELEK, FAMILY.HU, RUNNER'S WORLD

REPORT Seite 100

Superhelden in Videospielen



Das kürzlich erschienene Marvel's Avengers war nur das bisher jüngste von vielen, vielen Videospielen mit Comic-Superhelden-Background. Wir nehmen euch mit auf eine Reise durch die Zeit und reden sowohl über Lizenzgurken als auch Triple-A-Highlights.

TIPPS & TRICKS Seite 106

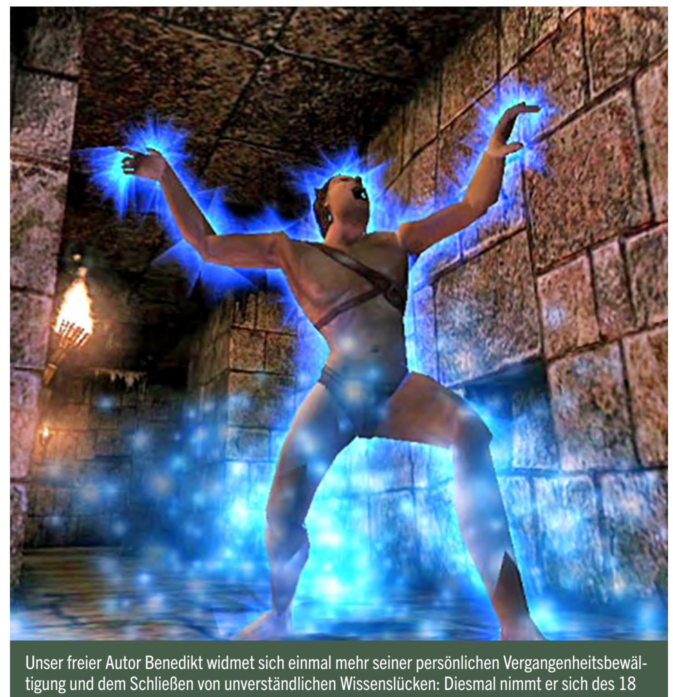
Crusader Kings 3: Mods



Crusader Kings 3 ist nicht nur großartig geworden, sondern verkauft sich auch blendend, nicht zuletzt wegen der für Paradox-Verhältnisse guten Zugänglichkeit – wem das Basis-Spiel noch nicht genug ist, für den stellen wir die aktuell besten Mods in verschiedenen Kategorien vor.

SPECIAL-REIHE Seite 110

Mein erstes Mal: Arx Fatalis



Unser freier Autor Benedikt widmet sich einmal mehr seiner persönlichen Vergangenheitsbewältigung und dem Schließen von unverständlichen Wissenslücken: Diesmal nimmt er sich des 18 Jahre alten RPG-Klassikers Arx Fatalis an – und dokumentiert seine Ersteindrücke!

Superhelden in Videospielen

Von der ersten Lizenzvergabe bis heute

Heutzutage ist es kein Glücksfall, wenn ein Superhelden-Lizenzspiel keine Gurke ist. Das war aber nicht immer so und der Weg bis dahin war lang, beschwerlich und dominiert von den zwei großen Comic-Imperien: DC und Marvel.

Von: Antonia Dreßler & Lukas Schmid

Mit der Erfindung des Comics ist die Welt ein bisschen bunter geworden. Was als schwarz-weiße Comicstrips in Zeitungen begann, entwickelte sich über die Zeit zu einem Massenphänomen. Und aus menschlichen und tierischen Protagonisten entstanden nach und nach die Superhelden. Die übermenschlichen Helden, die heute die Stars vieler beliebter Filme und Videospiele sind, entstammen einem Machtkampf, der seinesgleichen sucht. Durch die Gründung von DC Comics 1934 (als Detective Comics) und Marvel Comics 1939 (damals noch Timely Comics) entstanden zwei Verlagshäuser, die als Rivalen in die Pop-Kultur-Geschichte eingehen würden.

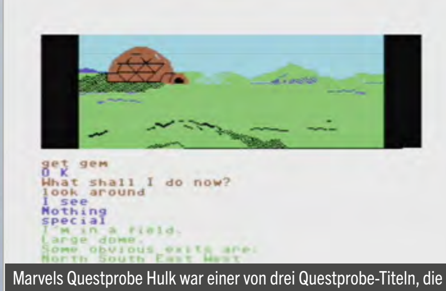
Viele Superhelden und Schurken erblickten durch diesen Machtkampf das Licht der Welt. Zunächst in Comics, dann auf Sammelkarten und schließlich in Filmen und Videospielen erkämpften sie sich immer mehr Aufmerksamkeit und prägen bis heute ganze Generationen an Fans. Grafikbomben und Triple-AAA-Titel waren für die Gaming-Industrie noch Zukunftsmusik, als Superhelden die Comic-Bildfläche betraten. Erst die zaghaften Versuche von Spieleumsetzungen zu Superman (1979) und Spider-Man (1982) legten den Grundstein für heute erfolgreiche Spiele zu den DC- und Marvel-Helden.

Die 80er-Jahre

Das erste Superman-Spiel und zeitgleich der erste Lizenztitel zum gleichnamigen Film von DC wurde von Atari für die hauseigene Konsole entwickelt. Mit über 20 verschiedenen Hintergründen und einem Röntgenblick, der den nächsten Bildschirm aufdecken konnte, war Superman damals ein sehr umfangreicher Titel. Trotz Faxgeräte-Sounds und einer hanebüchenen Mechanik, bei der man seine Superkräfte durch einen Kuss von Lois Lane regenerieren konnte, wurde das Spiel gefeiert. Doch ganze weitere sechs Jahre sollte es dauern, bis der nächste DC Titel erschien – wieder mit Superman-Lizenz. Doch alle Versuche,



Das erste Spiel zu Superman wird wohl auch immer das „beste" bleiben. An dessen positive Kritiken kam kein Nachfolger mehr heran.



Marvels Questprobe Hulk war einer von drei Questprobe-Titeln, die prinzipiell spannend, aber unheimlich schwierig zu meistern waren.

Das erste Spider-Man-Spiel wurde von einer Einzelperson entwickelt und überzeugte Marvel, weiter in Games zu investieren.



Howard the Duck war bereits an den Kinokassen eine einzige Enttäuschung. Der Unmut der Fans der Comic-Vorlage verstärkte sich noch, als die grauenvolle Spieleumsetzung erschien.

The Death and Return of Superman war der erste von zwei Versuchen von Blizzard, einen Lizenztitel umzusetzen. Nach mäßigem Erfolg brach das Studio dieses Vorhaben glücklicherweise ab.

Mit Spielen wie Uncanny X-Man baute sich Publisher LJN über die Jahre ein derart schlechtes Renomee auf, dass er bis heute für Lizenzgurken berüchtigt ist – über 20 Jahre nach seiner Schließung.

an den Erfolg des Helden-Debuts anzuknüpfen, scheiterten grandios. Heute ist man sich allgemein recht einig: Es gibt kein wirklich gutes Superman-Spiel und es wird vermutlich auch nie eines geben. Die göttlichen Fähigkeiten von Clark Kent bieten einfach keine gute Grundlage, auf der spannendes beziehungsweise herausforderndes Gameplay basieren könnte.

In den 80er-Jahren hielt Marvel natürlich nicht die Füße still, sondern verfolgte einen ganz eigenen Ansatz: Quantität über Qualität. Unter dem Publisher Parker Brothers, der als Spielemanufaktur mit Videospielen eigentlich gar nichts zu tun hatte, entstand unter der Einzelregie von Laura Nikolich der erste Marvel-Lizenztitel mit überraschend großem Erfolg. Kurz darauf erschienen drei weitere Marvel-Titel von Adventure International. Die Questprobe-Textadventure-Reihe sollte sich ursprünglich über zwölf Teile erstrecken, das Studio ging allerdings vorher pleite und die Marvel-Lizenz verpuffte im Wind. Dem schnellen Geld auf den Fersen, verkaufte Marvel weitere Lizenzen an Studios, die vor allem auf Low-Budget-Titel spezialisiert waren. Howard the Duck aus dem Hause Alternative Software war ebenso anspruchslos und langweilig wie die Filmvorlage und bot kaum mehr als zehnminütigen „Spielspaß". Andere Titel wie Captain America in: The Doom Tube of Dr. Megalomann waren zwar keine kompletten Reinfälle, konnten aber nur eingefleischte Marvel-Fans begeistern, die sich wohl mehr für die neuen Geschichten ihrer Helden interessierten als die unausgereiften Spielmechaniken.

Die 90er-Jahre

Lange Zeit konnte Marvel von Erfolgen wie jenem von DCs Batman-Reihe nur träumen. Die Rede ist aber nicht etwa von der ab 2009 erschienenen Arkham-Reihe, sondern der Iso-Rätsel-Serie von Publisher Ocean. Fast im Alleingang erdachte Entwicklerlegende Jon Ritman den ersten Teil einer Trilogie, die mit Kritiker-Wertungen jenseits der 90 Prozent einen wahren Hype um den maskierten Fledermausmann auslöste. Die Fortsetzungen entwickelte Ocean mit Erfolg selbst weiter, bevor das konkurrierende Studio Sunsoft sich einen Großteil der DC-Lizenzen unter den Nagel riss.

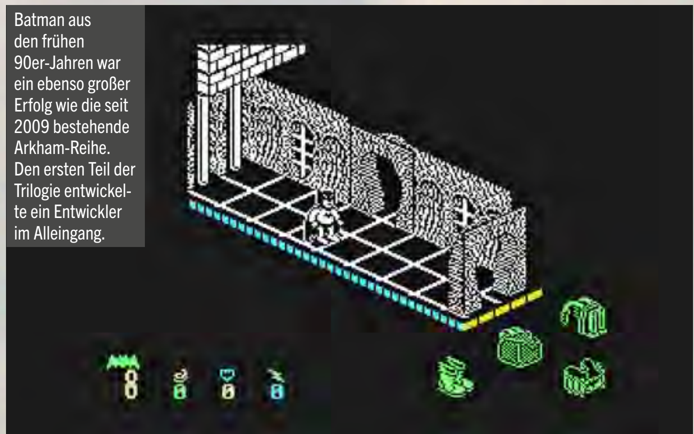
Nach einigen guten Sunsoft-Batman-Spielen und einem gescheiterten Superman-Versuch 1992 entwickelte sich ein Trend, der für eine wahre Flut an Superheldenspielen sorgte. Denn aus jeder vergebenen Lizenz entstand nicht nur ein Spiel, sondern gleich mehrere Titel unter dem gleichen Namen wurden entwickelt. Der Grund ist die Art und Weise, wie man in den 90ern Spiele portierte. Wo man heute das gleiche Spiel auf mehreren Geräten spielen kann, waren damals völlig verschiedene Spielerfahrungen je nach System nicht die Ausnahme, sondern die Regel. So wurden meist mehrere Studios angestellt, um das Gameplay nicht nur auf einen anderen Programmiercode zu übersetzen, sondern die Titel von Grund auf neu zu interpretieren, teils mit unterschiedlicher Handlung.

The Adventures of Batman and Robin (1994) war für die meisten Konsolen ein Beat 'em Up, aber nicht überall war der im Titel genannte Sidekick Robin überhaupt im Spiel enthalten. Auf dem Sega CD handelte es sich bei dem Abenteuer sogar nur um Rennspiel-Sequenzen, unterbrochen von Animationen, angelehnt an die namensgebende Serie. Kaum verwunderlich, dass die Erinnerungen an damalige Titel von Spieler zu Spieler sehr variieren. 1992 entstanden zu Batman Returns nicht weniger als neun Versionen, die eine ganze Palette an unterschiedlichen Wertungen erhielten. Mit dem Verschwinden vieler Konsolen und sich angleichender technischer Leistungen der maßgebenden Geräte nahm dieser Trend ab. Noch bis zum Aufkommen von Smartphones wurde bei Handheld-Umsetzungen oder Handy-Spielen aber ähnlich vorgegangen. Meist wurde hier versucht, mit abgespeckten Mechaniken die primären Varianten der Abenteuer von PC und Konsolen nachzuahmen.

Im Zuge etlicher Lizenztitel-Umsetzungen erblickte bei weitem nicht nur gute Spielesoftware das Licht der Welt. Und einige Lizenzgurken entstanden unter heutzutage namhaften Studios, die sich für ihre dilettantischen Anfänge inzwischen wohl schämen. Blizzard versuchte sich gleich zweimal an einer DC-Lizenz, konnte mit The Death and Return of Superman (1994) und Justice League Task Force (1995) aber keine Lorbeeren ernten. Immerhin trafen während dieser Intermezzi das beinahe-insolvente Studio Condor und Blizzard aufeinander. Kurzerhand von Blizzard aufgekauft, brachte Condor unter dem Namen Blizzard North 1997 den Erfolgstitel Diablo raus. Auch Rare versuchte sich 1990 an einem Lizenztitel und entwickelte die Gameboy-Version von The Amazing Spider-Man unter dem berühmt-berüchtigten Publisher LJN, der als einer der schlechtesten Publisher in die Spielegeschichte eingehen sollte.

Die schlechtesten Spiele aller Zeiten?

LJN: Jeder NES-Spieler oder Retro-Fan wird schon einmal von diesem Studio gehört haben. Obwohl es seine Spiele nicht inhouse entwickelte, wurde sein Regenbogenlogo bald zum Kennzeichen für miserable Spiele. Realistisch betrachtet waren natürlich nicht alle LJN-Titel schlecht, trotzdem



Batman aus den frühen 90er-Jahren war ein ebenso großer Erfolg wie die seit 2009 bestehende Arkham-Reihe. Den ersten Teil der Trilogie entwickelte ein Entwickler im Alleingang.



Batman Returns erschien in neun Versionen, die alle sehr unterschiedlich waren. Die SNES-Version blieb vielen Fans dank der hohen Qualität positiv in Erinnerung.



Capcoms X-Men: Children of Atom war der Auftakt für die Marvel-vs.-Capcom-Spiele. Mit einem freischaltbaren Street-Fighter-Charakter durchbrach man mit diesem Titel die Mauern zwischen den Universen.

Die Spieleadaption von Iron Man konnte längst nicht mit ihrer Vorlage mithalten. Tortzdem verkaufte sich das Spiel zum Film nicht schlecht. Doch bereits ab dem zweiten Teil von Iron Man gingen die Verkaufszahlen deutlich zurück.

erarbeitete sich das Studio einen schlechten Ruf, der bis heute nachhallt. Vom grauenhaften The Uncanny X-Men (1989) über das halbgare Spider-Man: Return of The Sinister Six (1992) bis hin zu Venom/Spider-Man: Seperation Anxiety (1995) schienen die wenigsten Spiele unter dieser Marke qualitative Erfolge zu verbuchen. Trotz dieser schlechten Vorzeichen wurde das Studio 1990 von Acclaim gekauft.

Nintendo hatte zu dieser Zeit beschlossen, dass pro Publisher und Jahr nur fünf Spiele für die NES erscheinen dürften, um die Qualität der Spiele zu wahren. Acclaim sah die Chance, dieses Maximum mit einem weiteren Studio elegant zu umgehen und nutzte sie. Acclaim nahm offenbar in Kauf, sich selbst einen schlechten Ruf zu erarbeiten. Zumindest vorerst ließ DC den Publisher aber trotz eines Qualität-Reinfalls nach dem anderen gewähren. Von 1995 bis 1998 erscheinen so drei Spiele unter der Batman-Lizenz. Diese waren nicht nur alle von Acclaim und dem hauseigenen Studio Probe Entertainment, das Acclaim 1995 aufgekauft hatte, sondern bestachen auch durch unterirdische Qualität. Da benötigte man LJN gar nicht mehr – Acclaim löste das Studio 1996 auf. Nach dem miesen Batman und Robin (1998) und einem spielerischen Fantastic-Four-Debakel (1997) war man sich bei DC und Marvel anscheinend einig, dass Superhelden und Acclaim eine schlechte Kombination war und die Studios des Publishers verloren die Rechte, an den verschiedenen Lizenzen zu arbeiten.

Die 90er hielten aber auch sehr Positives bereit: Capcoms X-Men: Children of Atom war ein Kracher an den Arcade-Automaten und legte mit dem freischaltbaren Street-Fighter-Charakter Akum (japanisch „Gouki“) den Grundstein für sämtliche Marvel-vs.-Street-Fighter-Spiele, die da noch kommen sollten. Während sich Marvel mit dieser vielversprechenden Kooperation aus dem Jahrzehnt verabschiedete, brachte Titus Interactive die 90er-DC-Gurken-Parade zu einem krönenden Abschluss. 1999 erschien Superman 64, das bis heute als eines der schlechtesten Spiele der Gaming-Geschichte gilt. Als Superman fliegt man durch Metropolis, was sich durch die unfassbar diffuse Steuerung als echtes Problem entpuppte. Da hilft es auch nicht, dass man ständig durch Ringparcours manövrieren muss. Wer beim Scheitern die schöne Aussicht genießen will, wird ebenso enttäuscht: Ein dichter Kryptonit-Nebel verschleiert die Tatsache, dass auf dem N64 keine ordentliche Weitsicht dargestellt werden konnte und sämtliche Grafiken aus einem Kinderbaukasten zu kommen schienen.

Die 2000er-Jahre

Zeitgleich mit dem neuen Millennium entschied DC, die diversen Lizenzen weitestgehend an große, renommierte Hersteller zu vergeben. Ubisoft und Infogrames (inzwischen umbenannt in Atari) waren in diesem Jahrzehnt die häufigsten Publisher für Lizenztitel unter DC, und auch EA, THQ und SCI Games (später aufgekauft von Square Enix) durften hier mitmischen. Das änderte sich 2006 aber schlagartig: Mit der Gründung von Warner Bros. Interactive Entertainment zwei Jahre zuvor baute sich DCs Mutterkonzern Warner Bros. Home Entertainment seinen eigenen Spielepublisher auf und machte sich durch den Kauf vielversprechender Entwicklerstudios unabhängig.

Bereits 2007 übernahm Warner Bros. das Studio Traveller's Tales, das seit 2005 bekannt für seine Lizenztitel im Lego-Gewand ist. Ein Jahr später erblickte Lego Batman: The Videogame das Licht der Welt und heimste ganze Massen an positiven Bewertungen ein. Als das Studio Midway Games ein Jahr nach Release von Mortal Kombat vs. DC Universe Insolvenz anmeldete, kaufte Warner Bros. große Teile des Unternehmens auf – inklusive der Mortal-Kombat-Lizenz. Der große Erfolg von Batman: Arkham Asylum des noch jungen Entwicklerstudios Rocksteady bescherte diesem ebenfalls eine Übernahme durch den inzwischen riesigen Gamespublisher, der Spiele seither nur noch inhouse entwickeln lässt.

Ähnlich wie DC verfolgte man bei Marvel ab den 2000ern die Strategie, die hauseigenen Superheldenlizenzen ausschließlich an große Publisher zu vergeben. Anders als DC setzte Marvel aber auf einen einzelnen Hersteller und schloss einen Vertrag mit Activision über Exklusivrechte an allen



Bereits vor dem umstrittenen Fantastic-Four-Film gab es ein Videospiel zu den vier Helden – ein unfassbar mieses Ding.



Superman, das für den Nintendo 64 erschien, enttäuschte nicht nur durch die furchtbare Steuerung und miese Spielmechaniken, auch optisch war der Titel grässlich.

Marvel Heroes war nicht der erste Versuch Marvels, ein MMORPG rauszubringen. Der erste Anlauf, Marvel Universe Online, wurde jedoch frühzeitig eingestampft.

Spider-Man- und X-Men-Spielen. Einzige Ausnahme sollte Marvel vs. Capcom sein – diese Rechte verblieben weiterhin bei Capcom.

Der Deal ging auf: Activision publishte einige sehr erfolgreiche Spiele wie die X-Men-Legends-Reihe und mehrere Spider-Man-Titel. Spider-Man aus dem Jahr 2000, von Neversoft entwickelt, griff auf die Engine aus Tony Hawk's Pro Skater zurück und fand viele Fans. Activision beschloss, weitere Spider-Man-Spiele in Zusammenarbeit mit Trayarch zu realisieren. Spider-Man 2 (2004) kam unglaublich gut bei Spielern wie Kritikern an und galt lange Zeit als das beste Spider-Man-Spiel überhaupt; zumindest auf den Konsolen, am PC handelte es sich um ein völlig anderes und nicht ganz so gutes Spiel. Diesem Erfolg folgte jedoch die vielleicht größte Dummheit, die Marvel je begangen hat. Der bis 2009 laufende Vertrag mit Activision wurde bereits 2005 um acht ganze Jahre verlängert – bis 2017. Blöd nur, dass die Erfolgswelle von Activision lange vor Ende des Deals abebbte.

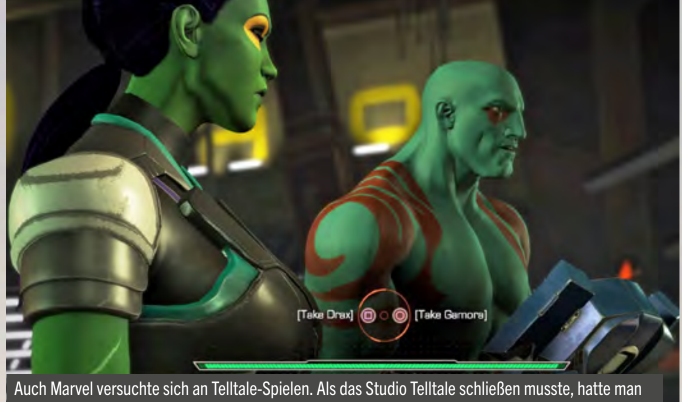
Angesichts von Verkaufskrachern wie Ultimate Alliance und mehreren guten Spider-Man-Titeln schien der Deal mit Activision bis 2010 noch völlig in Ordnung zu sein. Und innerhalb des ersten Exclusive-Jahrzehnts wurden 26 mehr oder weniger gute Activision-Spiele mit Marvel-Lizenz veröffentlicht. Die sechs Spiele des Publishers, die seit 2010 erschienen, waren allerdings nicht nur weitestgehend miserabel, sondern schlicht zu wenige, als dass sich ein Exklusiv-Deal für irgendeine der beiden Parteien gelohnt hätte.

Große Erfolge feierte Marvel dafür zeitgleich an der Kino-Front: Mit Start des MCU 2008 sollte sich Marvel bis heute zur erfolgreichsten Kino-Franchise überhaupt mausern und wurde für den absehbaren Erfolg bereits 2009 von Disney aufgekauft. Schlappe vier Milliarden Dollar legte der Konzern auf den Tisch, um sich die zukünftigen Erfolge selbst auf die Fahne schreiben zu können. So gut und schön das MCU aber auch ist, so erwies es sich lange als Fluch für Marvels Videospiele, denn ursprünglich sollte jeder Film ein eigenes Spiel erhalten. Entwicklungszeiten von unter einem Jahr manifestierten sich in miesen Titeln wie Iron Man (2008), The Incredible Hulk (2008) und Iron Man 2 (2009) – unausgegorene Steuerung, langweiliges Leveldesign und kümmerlich-kurze Inhalte inklusive. Aus vergangenen „Wir entwickeln mal eben schnell ein Spiel zum Film"-Debakeln wie dem Men in Black: The Videogame von 1997 hatte man nichts gelernt – und musste man auch nicht: Denn obwohl die Kritiken von Journalisten wie Spielern bescheiden ausfielen, überzeugten die zunächst guten Verkaufszahlen Marvel, dass Filmadaptionen das schnelle Geld verhießen.

Als die Adaptions-Industrie mit dem Start des MCUs ihren Höhepunkt erreichte, erkannten zunehmend viele Spieler, dass es bei dieser Art von Spielen von Vorteil war, vorsichtig zu sein. So machte das Spiel Iron Man 2 mit 1,4 Millionen Verkäufen über 40 Prozent weniger Umsatz als noch der erste Teil der Reihe mit 2,6 Millionen Verkäufen. Das 2011 zum Film erschienene Spiel Thor: God of Thunder konnte mit rund 400.000 Verkäufen schon längst nicht mehr die Erwartungen erfüllen, die Publisher und Lizenzgeber in das Spiel setzten.

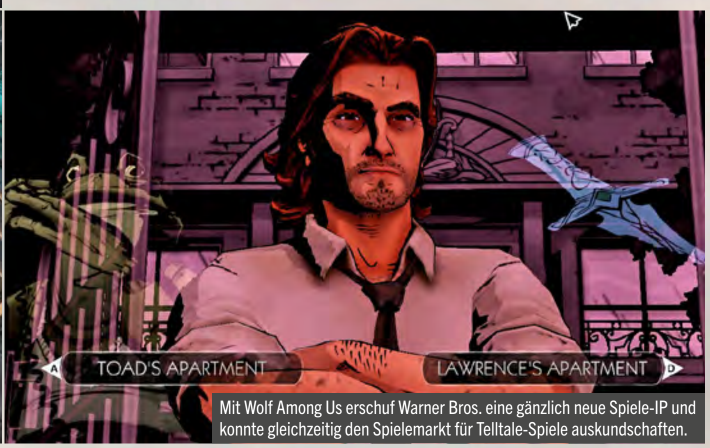
Die 2010er-Jahre

Bei DC ging die Strategie hingegen auf: Warner Bros. Interactive Entertainment stellte sich als brillanter Publisher heraus, der die Stärken seiner Inhouse-Studios zu nutzen wusste und weiß. Mit der Arkham-Serie wurden neue Maßstäbe gesetzt, sowohl was Kampfsystem und Story-Telling, als auch abwechslungsreiches Level- und Bossdesign anbelangt. Titel wie Gotham City Imposters 2012 und Injustice: Gods Among Us (2013) bewiesen, wie vielfältig Spiele im



Auch Marvel versuchte sich an Telltale-Spielen. Als das Studio Telltale schließen musste, hatte man allerdings kein Interesse daran, sich um den Verbleib der Lizenz oder potenzielle Spieler zu kümmern.


Marvel Ultimate Alliance bewies, dass Activision als Publisher ein Gespür für gute Lizenzumsetzungen hatte. Leider hielt dieses Gespür nicht lange vor.



Mit Wolf Among Us erschuf Warner Bros. eine gänzlich neue Spiele-IP und konnte gleichzeitig den Spielemarkt für Telltale-Spiele auskundschaften.



Lego Batman war das Produkt der erfolgreichen Übernahme von Traveller's Tales durch Warner Bros. und brachte den Auftakt für viele weitere gute Lego-Superhelden-Spiele.

Auch andere DC-Helden wie Super-Man und Flash haben mittlerweile ihren Lego-Auftritt spendiert bekommen.

Lego Marvel Super Heroes erschien gut fünf Jahre nach dem ersten DC-Lego-Titel und wurde von niemand geringerem als dem Konkurrenten Warner Bros., also DC, gepublished.

Superhelden-Franchise sein können. Mit weiteren Lego-Titeln zur Batman-Helden-Marke, Kinderspielen wie Scribblenauts Unmasked (2013) und dem MMORPG DC Universe Online (2011) konnte DC etliche Fans abholen, indem es viele Gaming-Genres gleichzeitig bediente. Ein relativ unbekannter Fakt ist zudem, dass DC sich bereits lange vor Batman: The Telltale Series (2016) an Telltale-Spielen ausprobierte, bevor es seine Fledermaus-Mann-Star-Marke auf das junge Studio losließ.

The Wolf Among Us (2013), aus der Fable-Reihe mag zwar zum Verlag Vertigo gehören. Dass dieser wiederum von DC gegründet wurde, um eine erwachsene Zielgruppe mit kontroversen Themen anzusprechen, dürfte vielen Gamern unbekannt sein. Mit einem Schlag schaffte es DC so, ein neues Genre zu nutzen und gleichzeitig eine zusätzliche IP zu etablieren.

So kreativ-innovative Wege wie Warner Bros. mit DC ging Disney mit Marvel zwar nicht, aber irgendwann folgten doch noch einige Schritte in die richtige Richtung, immer der erfolgreichen Konkurrenz hinterher. Während 2008 die ersten Konzept Arts von DC Universe Online erschienen, wurde der erste Marvel-MMORPG-Versuch, Marvel Universe Online, gecancelt. Als dann 2011 das DC-MMORPG erschien, legte Marvel zwar schon zwei Jahre später mit Marvel Heroes nach, dies verblieb im Gegensatz zum Konkurrenzprodukt aber nur wenige Jahre auf dem Markt. 2017, als das Spiel zusätzlich zur PC-Version auf Playstation 4 und Xbox One erschien, stellte Disney die Zusammenarbeit mit dem zuständigen Entwickler Gazillion ein. Das Studio musste daraufhin nicht nur kurzfristig schließen, sondern hinterließ viele unzufriedene Spieler.

2017 erschien auch Marvels erster und letzter Telltale-Titel – Guardians oft the Galaxy: The Telltale Series. Doch während DC nach der Insolvenz von Telltale Games dafür sorgte, dass ihre Spiele auf dem Markt blieben und Gamer sie weiterhin kaufen konnten, ließ Marvel die Lizenz und damit sämtliche Kaufoptionen trotz guter Kritiken verpuffen. Zudem verzichtete man auf irgendein Statement oder eine Erklärung, die etwas Licht hinter den ausgegrauten Kauf-Knopf in sämtlichen Stores gebracht hätte. Auch in Bezug auf Lego-Spiele lief man bei Marvel der Konkurrenz bei DC lediglich hinterher. Während das erste Lego Batman bereits 2008 erschien, musste man auf das erste Lego Marvel Super Heroes bis 2013 warten. Und das wurde natürlich von Warner Bros. gepublisht!

Die einzige Sparte, die Marvel besetzt und in der DC keinen echten Fuß fassen kann, ist der mobile Markt. Zwischen 2013 und 2019 brachte Marvel innerhalb von sechs Jahren mehr als zehn Handy-Spiele auf den Markt, teilweise mit sehr hohen Nutzerzahlen und positiven Kritiken. Spider-Man Unlimited, Marvel: Contest of Champions oder Marvel: Future Fight kamen unglaublich gut an, trotz Freemium-Gameplay und recht einfacher Spielmechaniken. Im Vergleich dazu hat DC zwar schon früh verstanden, wie ein gutes PC- oder Konsolenspiel aussehen muss, bietet mit dem Handyspiel DC Super Hero Girls Blitz aber eine sexistische und verniedlichte Geldfalle für kleine Kinder an, die geradezu beschämend ist für jeden Entwickler, der daran beteiligt war.

Das Hier und Jetzt

Richtig brach das Eis für Marvel erst mit Spider-Man aus dem Jahr 2018 von Publisher Sony, denen

Mit Batman: Arkham Asylum entstand bei Rocksteady ein derart gutes Spiel, dass Warner Bros. nicht lange fackelte und das Studio aufkaufte.

Mit dem Kauf der Mortal-Kombat-Rechte gründete Warner Bros. ein neues Entwicklerstudio, das diese Lizenz nun mit dem DC-Universum vereinen sollte. Heraus kam Injustice: Gods Among Us.

Mit Batman: Arkham VR erschloss DC den VR-Markt mit einem wunderschönen und spannendem Hochglanz-Titel, der sich sehen lassen kann.


Wie immer zog Marvel auch in Sachen VR hinter DC her und reagierte auf Arkham VR mit Iron Man VR. Der actionreiche Titel erhielt ebenfalls sehr gute Bewertungen.


Mit Spider-Man aus dem Jahre 2018 schafften Marvel-Spiele endlich den Sprung in das moderne Gamingzeitalter. Fast zehn Jahre, nachdem DCs Batman: Arkham Asylum bereits eingeschlagen war.

seit etlichen Jahren sämtliche Filmrechte an dem Spinnenhelden gehören und die an der öffentlichen Vermarktung des Helden aktiv beteiligt sind. Der Activision-Exklusiv-Lizenz-Bann war seit 2017 gebrochen und so entstand ein wirklich gutes Spiel, das an die Erfolge von Spider-Man 2 aus 2004 erinnert. Der Titel gibt einem wirklich das Gefühl, Spider-Man zu sein. So war Marvel endlich mit einem Spiel dort angekommen, wo Warner Bros. sich bereits 2009 mit Batman: Arkham Asylum breitgemacht hatte.

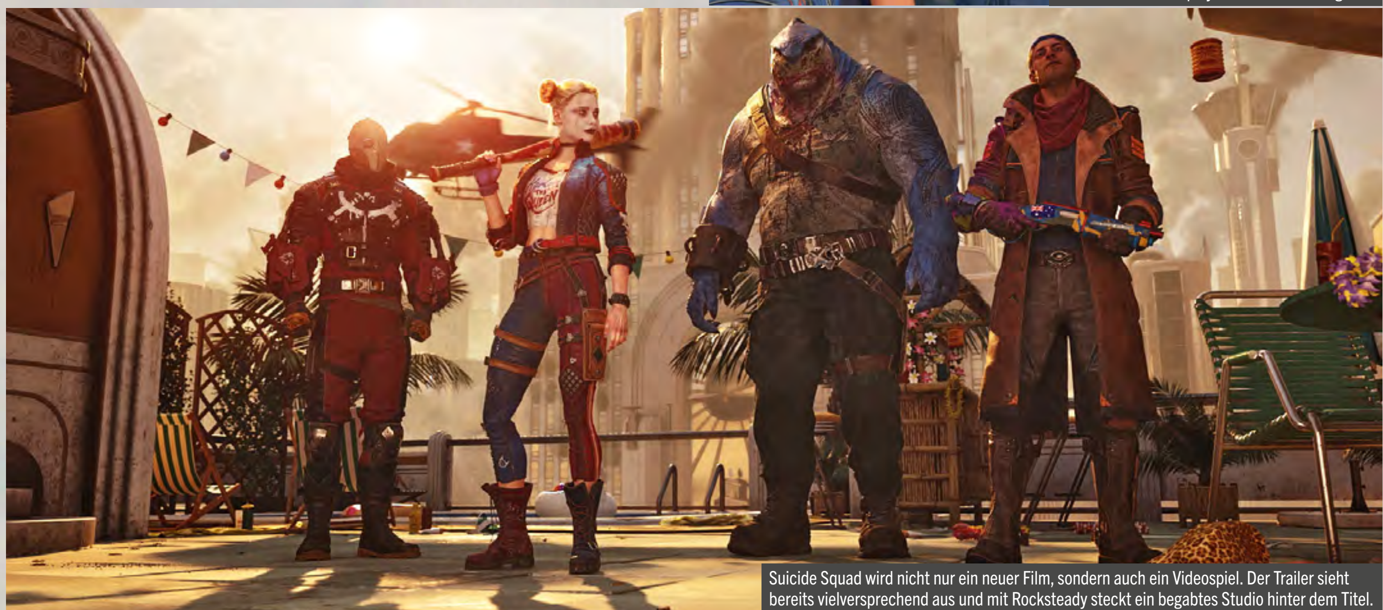
Auch im VR-Bereich sind beide Comicgiganten inzwischen hochklassig vertreten. Das recht kurze Batman: Arkham VR von den Machern der Arkham-Reihe besticht mit unglaublich immersivem Gameplay. Marvels Iron Man VR verfolgt 2020 einen ganz ähnlichen, wenn auch actionreicheren Ansatz, der ebenfalls gut ankam.

Was Marvel und DC für die Zukunft bereithalten, ist nur in Teilen bekannt. Marvel's Avengers von Square Enix ist kürzlich erschienen und spaltet die Gemüter. Obwohl die verschiedenen Helden sich mit unterschiedlichen Kampfsystemen sehr einzigartig anfühlen, leidet der Titel am sehr repetitivem Leveldesign und der enttäuschenden Live-Komponente. Spider-Man: Miles Morales ist als Quasi-Add-on zu Spider-Man von 2018 ein heißersehnter Titel, der wohl kaum enttäuschen kann, sollten die Entwickler sich an das Erfolgsrezept des Vorgängers halten.

Von DCs neuen Spielen weiß man auch schon einiges. Ende August erschien ein erster Trailer zu Suicide Squad: Kill The Justice League, in welchem man die DC-Bösewichter Deadshot, Harley Quinn, King Shark und Captain Boomerang spielt. Ihr Ziel: Superman. Dieser wird von Brainiac kontrolliert und ist alles andere als der nette Superheld von Nebenan, wie man ihn aus Comics, Filmen und Serien kennt. Entwickelt von Rocksteady, erwarten DC Fans jetzt schon Großes und hoffen, dass die Qualität des neuen Titels an die Arkham-Reihe heranreicht. Gotham Knights der Macher von Batman: Arkham Origins setzt auf das Arkham-Gameplay, aber mehrere Spielfiguren. Hier bekamen wir sogar schon erstes Gameplay zu sehen, bei Justice League gab's nur ein vorgerendertes Filmchen.

Weiter in die Zukunft zu schauen ist natürlich nicht möglich. Schreitet die Entwicklung aber weiter voran wie bisher, kann man damit rechnen, dass Warner Bros.' Spielsparte noch weiter wächst, man innovative neue Ideen realisiert und als Vorbild für Disneys Marvel-Spiele herhält. Durch das generelle Publisher-Outsouring von Marvel ist die Wahrscheinlichkeit groß, dass damit auch schwankende Qualität einhergeht. Beide großen Comicverlage und ihre Mutterkonzerne scheinen jedoch erkannt zu haben, dass der PC- und Konsolenmarkt ein lukratives Feld ist, auf dem es zunehmend auf Qualität statt Quantität ankommt und eine Filmadaption kein grundlegendes Erfolgskonzept ist. Das klingt doch nach rosigen Aussichten für Comic-Fans. ❑


Marvel's Avengers ist der aktuellste Titel mit Marvel-Lizenz. Eine gute Story täuscht aber nicht über die faden Multiplayer-Elemente hinweg.


Suicide Squad wird nicht nur ein neuer Film, sondern auch ein Videospiel. Der Trailer sieht bereits vielversprechend aus und mit Rocksteady steckt ein begabtes Studio hinter dem Titel.



Crusader Kings 3: Die besten Mods und wie ihr sie installiert

Bei einem Spiel wie Crusader Kings 3 ist das Grundspiel nur der Anfang. Schon jetzt gibt es hunderte Mods, aus denen wir die Besten für euch ausgewählt haben.

Von: Jonathan Harsch & Sascha Lohmüller

Gerade erst erschienen, gibt es bereits hunderte von Mods für Crusader Kings 3. Da sich das Strategie-Spiel von Paradox Interactive an der Komplexität echter (mittelalterlicher) Politik orientiert, bietet es sich an, das chaotische Geschehen durch Modifikationen in geordnetere Bahnen zu lenken oder sogar noch weiter zu treiben. Bereits bei Crusader Kings 2 hat die Community ihre Kreativität bewiesen.

Die Entwickler wissen natürlich um die Beleibtheit ihres Tyrannen-Simulators und haben Crusader Kings 3 vom ersten Tag an Mod-Unterstützung spendiert. Wir sagen euch, welche davon ihr unbedingt herunterladen solltet und wie ihr sie zum Laufen bringt, egal ob ihr das Spiel auf Steam oder im Windows Store gekauft habt. Der Umfang der einzelnen Mods reicht von kleineren Optimierungen bis hin zu kompletten Umarbeitungen. Für einen besseren Überblick haben wir sie für euch in sechs Kategorien eingeteilt.

Zwei kleine Warnungen, bevor wir loslegen: Einige der Fan-Anpassungen befinden sich noch in Arbeit und können deshalb Bugs beinhalten, die im schlimmsten Fall zum Absturz führen können. Hebt also eure Spielstände gut auf, um nicht ganz von vorne beginnen zu müssen. Die meisten Mods deaktivieren außerdem Achievements. Sollte das nicht der Fall sein, steht es meist explizit in der jeweiligen Beschreibung.

Wie installiere ich Mods für Crusader Kings 3?

Die Installation von Mods unterscheidet sich grundlegend, je nachdem, ob ihr Crusader Kings 3 auf Steam oder im Windows Store heruntergeladen habt. In Valves Launcher befinden sich alle Dateien übersichtlich im Steam Workshop. Sucht euch etwas Schönes aus, geht auf Abonnieren und schon sind die Mods im Spiel verfügbar.

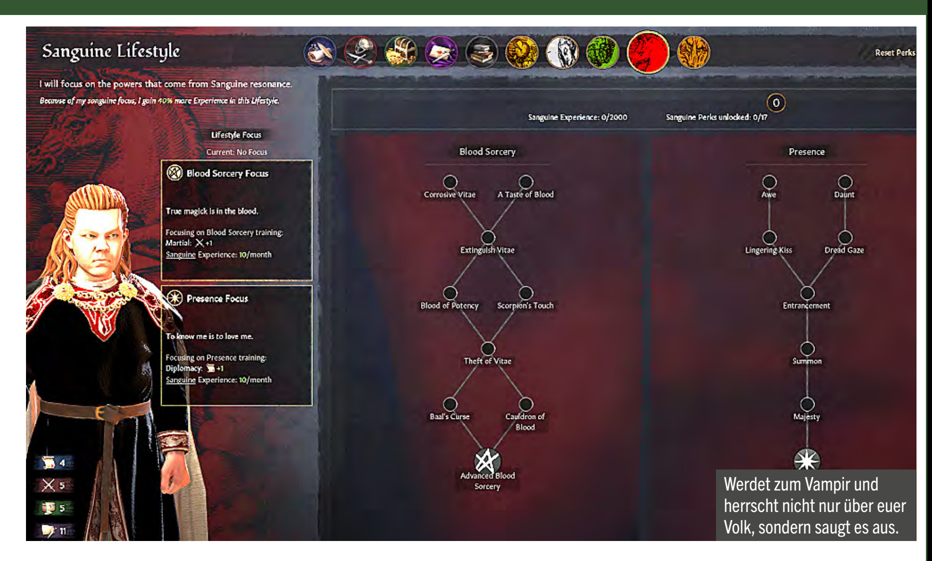
Für alle anderen gestaltet sich der Vorgang etwas aufwendiger. Sucht zunächst nach der gewünschten Mod auf einem Portal eurer Wahl. Der Paradox Plaza (https://mods.paradoxplaza.com) bietet sich hier an, da die Seite von den Entwicklern selbst betrieben wird. Ladet eine Datei herunter und entpackt sie. Beide Dateien, die ihr jetzt seht, der Ordner und die .mod-Datei, werden benötigt. Anschließend geht ihr in den „Crusader Kings 3“-Ordner auf eurem PC, der sich im Paradox-Interactive-Ordner befindet. Erstellt hier einen neuen Ordner mit Namen „mod“ und zieht die genannten Dateien hinein. Startet jetzt den Launcher und erstellt ein neues Playset. Hier können die Mods hinzugefügt werden. Geht ihr mit diesem Playset, von denen ihr mehrere erstellen könnt, ins Spiel, startet es automatisch mit den ausgewählten Mods. ❑

TOTAL CONVERSION

Wer Crusader Kings 3 zu einem völlig neuen Spielerlebnis umwandeln möchte, der lädt sich eine der Total-Conversion-Mods herunter. Da das Strategie-Spiel bis jetzt nur wenige Wochen auf dem Buckel hat, und diese Erweiterungen die mit Abstand aufwendigsten sind, gibt es davon natürlich noch nicht allzu viele. Zwei tolle Total Conversions haben wir aber trotzdem gefunden.

PRINCES OF DARKNESS

Princes of Darkness beruht auf dem World-of-Darkness-Universum. Die Mod macht euch zu einem mittelalterlichen Vampir-Herrscher. Das bringt sowohl Vorteile wie Nachteile mit sich. An natürlichen Ursachen werdet ihr jetzt nicht mehr sterben. So ist die Erbfolge geklärt, denn ihr bleibt einfach für immer auf dem Thron (es sei denn, ihr werdet geköpft oder verbrannt). Das ist auch gut so, denn natürlich kann ein Vampir keine Kinder bekommen. Ehen sind deshalb nichts weiter als politische Werkzeuge. Selbstverständlich muss ein Vampir auch Essen, beziehungsweise trinken. Bittet hierzu einfach euer Volk zum Aderlass. Und wenn das Stresslevel zu weit ansteigt, hat sich euer Herrscher nicht mehr unter Kontrolle und wird zum Biest. Die Herausforderungen sind also ganz andere, wenn ein Vampir das Sagen hat.



Werdet zum Vampir und herrscht nicht nur über euer Volk, sondern saugt es aus.

THE BRONZE AGE: MARYANNU

Diese Mod führt euch auf dem Zeitstrahl ein ganzes Stück zurück. Ihr startet im Jahr 2115 oder 1590, wohlgemerkt vor Christus, in das namensgebende Bronzezeitalter. Völker wie die Minoer und die Hethiter kämpfen hier um den mediterranen Lebensraum. Die Entwickler haben eine Menge Arbeit in die Mod gesteckt und viele Systeme und Mechaniken (unter anderem Kindermord) der neuen (beziehungsweise alten) Ära angepasst.

ÄNDERUNGEN AM GAMEPLAY

Die Welt von Crusader Kings 3 ist ein Abbild realer politischer Verhältnisse. Erwartet also nicht, dass jeder nach eurer Pfeife tanzt. Damit die Dinge nicht ganz so schnell außer Kontrolle geraten, empfehlen wir euch folgende Anpassungen.

IMMORTALITY

Keine Lust zu sterben, und das, ohne ein blutsaugender Vampir zu werden? Dann ist diese Mod genau das Richtige. Je nach Lust und Laune kann die Unsterblichkeit einem Charakter verliehen und wieder entzogen werden. Und das beschränkt sich nicht nur auf den eigenen Herrscher. Sogar die negativen Auswirkungen von Krankheiten und Wunden sind jetzt anpassbar.

MORE BUILDING SLOTS

Diese Erweiterung ist relativ selbsterklärend. Sie erhöht das Limit für reguläre Gebäude auf sechs in Baronien und neun in Landkreisen. So können Herrscher noch mehr Boni einstreichen, das nötige Kleingeld natürlich vorausgesetzt.

MORE GAME RULES

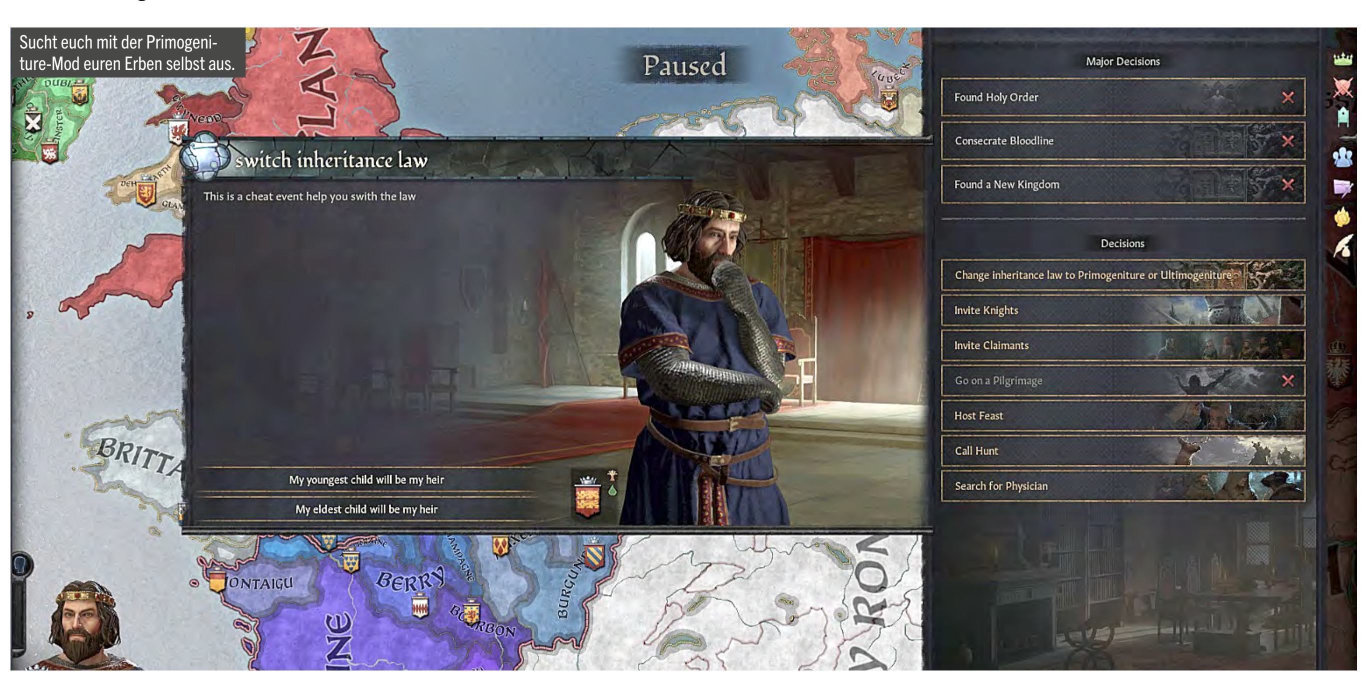
In Crusader Kings 2 haben die Entwickler nach einiger Zeit selbst mehr anpassbare Regeln integriert. Auch im Nachfolger wird das vermutlich irgendwann der Fall sein. Bis es soweit ist, liefert uns More Game Rules die nötigen Optionen. Die Mod ermöglicht es, Dinge wie Erbrecht, Hochzeiten und Religionen den eigenen Vorstellungen anzupassen.

PANTHEON OF THE GODS

Ein Herrscher zu sein ist euch noch nicht genug? Mit Pantheon of the Gods werdet ihr auch noch zu einem Gott. Wenn ihr es wünscht, könnt ihr eure göttlichen Fähigkeiten zeitweise sogar auf andere übertragen und mit etwas Glück erbt sie auch euer Nachkomme. Die Mod kommt mit neuen Religionen, Kulturen und Eigenschaften.

SWITCH TO PRIMOGENITURE

Erbrecht spielt in Crusader Kings 3 eine große Rolle. Wie soll man bitte ein großes Reich aufbauen, wenn die Ländereien jedes Mal unter den Nachkommen aufgeteilt werden? Die Lösung liegt im Majorat, das diese Mod ermöglicht. Ein Herrscher kann so wählen, ob er seinen Besitz an seinen ältesten oder seinen jüngsten Sohn vererben möchte. Der Rest seiner Brut geht leider leer aus.



Sucht euch mit der Primogeniture-Mod euren Erben selbst aus.

MODS FÜR DIE MAP

Diese Erweiterungen basieren noch immer auf der Ursprungskarte, sind also keine Total Conversions. Trotzdem implementieren sie einige interessante Neuerungen im Spiel, die euer ganzes taktisches Können herausfordern.

CITIES OF WONDERS 2

Mit Cities of Wonders 2 hält eine neue Festung Einzug in Crusader Kings 3: Die Metropole. Sie ist halb Burg und halb Stadt. Hinter den dicken Mauern kann also in relativer Sicherheit Gold angehäuft werden. Zusätzlich bringt die Metropole neue Gebäude mit sich, von denen bei manchen Fraktionen zu Beginn des Spiels bereits eines steht.



Die Metropole eröffnet euch ganz neue Gameplay-Möglichkeiten.

RHOMAIOI – A BYZANTINE EMPIRE MOD

Diese Mod hat zum Ziel, das Gameplay mit dem Byzantinischen Reich ein wenig interessanter zu machen. Dank einer neuen Regierungsform, der imperialen Autokratie, übernimmt Byzanz alle Ländereien im Reich. Der Herrscher hat die Möglichkeit, Verwalter einzusetzen, die sich um bestimmte Regionen kümmern und dem Spieler so militärische Boni bescheren. Dieses System ist an die Römer angelehnt und steht im Kontrast zum Feudalismus der meisten europäischen Länder.

SHATTERED WORLD

Wenn euch die Welt von Crusader Kings 3 noch nicht chaotisch genug ist, könnt ihr sie dank Shattered World komplett in ihre Einzelteile zerlegen. Habt ihr alle größeren Reiche zerstört, ist die Karte in lauter kleine Länder unterteilt, die alle um einen Platz an der Sonne kämpfen.

SUNSET INVASION

Ist Sunset Invasion aktiviert, werden die Azteken die Karte heimsuchen. Es liegt am Spieler, ob er sich ihnen in den Weg stellt, sich ihren Respekt erkämpft oder sich den Invasoren unterwirft. Je nachdem, wie man sich entscheidet, werden neue Optionen freigeschaltet. Die Mod ist ein interessanter Versuch, eine alternative Geschichte in Crusader Kings 3 zu implementieren.



Wem Crusader Kings 3 noch nicht kompliziert genug ist, kann mit Shattered World die politische Landschaft weiter zerstückeln.

CHEAT MENÜ FÜR CRUSADER KINGS 3

Cheaten ist in Crusader Kings 3 über die Konsole grundsätzlich auch ohne Mods möglich. Die bisher einzig richtige Erweiterung für Cheats macht das Ganze aber deutlich einfacher und bietet viel mehr Möglichkeiten, seine Kontrahenten zu betrügen. Aber natürlich nur im Einzelspieler-Modus.

DADDY PIKA'S CHEAT MENU

Wenn ihr gleich Zugriff auf viele Anpassungsmöglichkeiten haben wollt, ladet euch einfach dieses Cheat-Menü herunter. Es macht Betrügen so viel bequemer. Daddy Pika's Cheat Menu beruht auf dem Sketchy Cheat Menu aus Crusader Kings 2. Die meisten Cheats können im Charakter-Interaktionen-Menü ausgewählt werden. Hier könnt ihr so ziemlich alles an einem Charakter ändern, von seinem Glauben, über seine Kultur, bis hin zu seinem Aussehen. Erlangt jeden Titel für euren Herrscher oder zwingt ihn, Selbstmord zu begehen. Diese Cheats machen die ansonsten so widerspenstigen Menschen des Mittelalters zu euren Puppen. Weitere Cheats sollen nach und nach hinzugefügt werden.

CHARAKTER-ANPASSUNGEN UND EDITOR

Crusader Kings 3 ist kein Rollenspiel und das zeigt sich bei den Charakteren. Die Möglichkeiten, seinen Herrscher anzupassen halten sich stark in Grenzen. Mit den folgenden Mods könnt ihr eure Kreativität besser entfalten und motzt die Präsentation eurer Kreationen auf.


Im Barbershop könnt ihr die Herrscherfamilien selbst arrangieren.

BRIGHTER PORTRAITS
Diese Mod macht die Abbildungen der Charaktere etwas heller und bringt sie so besser zur Geltung. Eine subtile Anpassung für Ästheten.

CUSTOM RULER DESIGNER
Ein Charakter-Editor ist ein von vielen Fans gewünschtes Feature für Crusader Kings 3. Da Paradox Interactive (bisher) nicht selbst geliefert hat, müssen wir uns mit Mods aushelfen. Der Custom Ruler Designer ist ein gutes Tool, um das DNS-Glücksrad zu umgehen und die Nachfahren den eignen Vorstellungen anzupassen. Der erste Herrscher kann leider nicht erstellt werden und wird weiterhin aus den Vorlagen gewählt.

FULLSCREEN BARBERSHOP FOR EVERYONE
Der Fullscreen Barbershop erlaubt es euch, im Vollbild Portraits von Charakteren, die nicht eure eigenen sind, anzusehen und zu verändern. Stellt Familien vor historische Hintergründe oder erstellt eure eigenen. Die Charaktere lassen sich sogar in verschiedenen Posen ablichten und in der Umgebung versetzen. Die ideale Mod für alle, die gerne schöne Screenshots erstellen.

NAMEPLATES
Nameplates ist eine nette kleine Erweiterung. Durch die Mod werden unter Charakteren ihr Name, ihr Titel und ihre Beziehung zu euch angezeigt. Das kann in den Wirren mittelalterlicher Politik sehr nützlich sein.

VERBESSERTES USER INTERFACE – UI

Crusader Kings 3 ist extrem komplex und dem Spieler werden eine Fülle an Informationen angezeigt. Mit diesen Dateien verbessert ihr das User Interface des Spiels und verschafft euch so einen besseren Überblick.

BETTER UI SCALING
Findet ihr die Menüs von Crusader Kings 3 zu unübersichtlich? Better UI Scaling erlaubt es euch, einige Fenster zu verschieben und neu anzuordnen.

BIGGER FONT
Ideal für alle Kurzsichtigen oder für Leute, die am Fernseher zocken wollen. Bigger Font lässt die meisten Schriften im Spiel größer erscheinen.

TOTAL WARFARE – BATTLE WITH AN ARMY
Diese Mod hat nicht direkt mit der UI zu tun, die Auswirkungen betreffen aber ebenfalls nur die Optik. Die „Schlachten“ in Crusader Kings 3 sehen nicht besonders beeindruckend aus. Total Warfare macht diese zwar auch nicht zu einem Spektakel, wie wir es aus vielen Echtzeitstrategiespielen kennen, aber es ist immerhin ein Anfang. Die Erweiterung lässt mehrere animierte Figuren auf der Karte erscheinen, die sich bekriegen, bis ein Sieger feststeht.

VISIBLE HEALTH, FERTILITY AND STRESS
In der mittelalterlichen Politik ging es nicht nur darum, seine Herrschaft auszuweiten, sondern durch geschickte Heiratspolitik und Erbfolge zu erhalten. Da wäre es unheimlich praktisch gewesen, wenn man sich vorab über die Fruchtbarkeit seiner zukünftigen Königin hätte informieren können. In Crusader Kings 3 ist das mit Hilfe dieser Mod möglich. Geht nach der Installation in der Charakter-Suche mit der Maus einfach auf das Herzsymbol. Das Gesundheits- und das Stresslevel werden gleich mit angezeigt.



Wem die Kämpfe zu langweilig sind, sollte sich unbedingt Total Warfare herunterladen.



Alle Bilder: Arkane Studios / Medienagentur plassma

Schon damals mehr hässlich als zweckmäßig: Bei der Charaktererstellung von Arx Fatalis stehen euch nur wenige Figurenmodelle zur Auswahl. Die spielentscheidenden Attributswerte werden unter kryptischen Symbolen aneinandergereiht.

Mein erstes Mal

Arx **Fatalis**

Auch nach 18 Jahren noch ein Geheimtipp?

Das 2002 veröffentlichte Arx Fatalis zählt zu den letzten Spielen der frühen Generation an 3D-Titeln, bevor Hits wie Half-Life 2 einen zeitlosen Grafikstandard etablierten. Zudem haben sich die Arkane Studios mit ihrem Erstlingswerk vor einem Rollenspiel-Meilenstein verbeugt, der damals seinen zehnten Geburtstag feierte: Ultima Underworld. Unser Autor Benedikt hat den Dungeon Crawler zum ersten Mal gespielt.

Von: Benedikt Plass-Fleßenkämper & Sascha Lohmüller

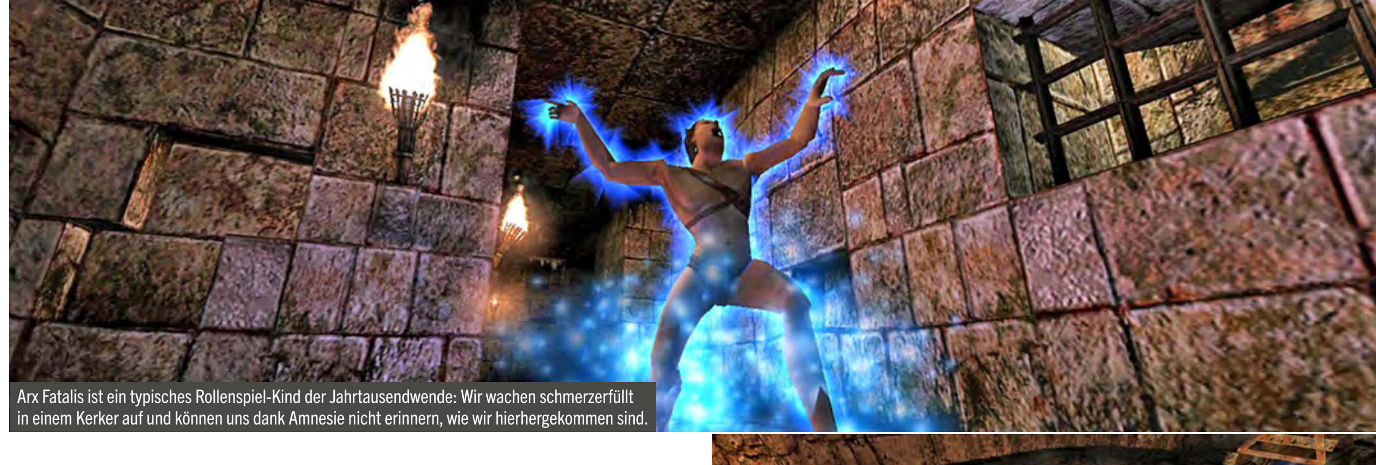
Das Jahr 2002 war eine spannende Zeit für Fans von Computer- und Videospielen: Während der Konsolenmarkt von Playstation 2 bis Xbox mit modernen PC-Rechnern mithalten konnte, baute die Ego-Perspektive ihre Vormachtstellung unaufhaltsam weiter aus. Langsam lösten sich viele Entwickler von den eher stupiden Shooter-Konzepten eines Doom (1993) oder Quake (1996). Stattdessen belebten sie das Genre der Action-Adventures mit Schleichmechaniken à la Thief: The Dark Project (1998) oder gewährten uns immer mehr spielerische Freiheiten wie in Deus Ex (2000).

Das junge französische Arkane Studios schwelgte damals gleichermaßen in Erinnerung und in Wehmut. Warum? Die Mitglieder des Teams waren große Fans des 3D-Rollenspiel-Klassikers Ultima Underworld (1992) und dessen Nachfolger von 1993. Ultima Underworld habe ich übrigens erst kürzlich für diese Artikelreihe zum ersten Mal gespielt – und war überrascht, wie faszinierend das Spiel auch heute noch ist.

Doch zurück zum Thema. Nach dem umstrittenen Ultima 9 (1999) schien es mehr als unwahrscheinlich, dass sich Publisher Origin jemals zu einem dritten Teil der revolutionären Dungeon-Saga hinreißen lassen würde. Also legten die Arkane Studios kurzerhand selbst Hand an – und programmierten ihr eigenes Ultima Underworld 3, um es im Idealfall auch als solches zu verkaufen. Man scheiterte zwar am Erwerb der notwendigen Lizenz, ließ jedoch das Projekt nicht fallen und verpasste ihm einfach einen eigenen kernigen Namen: Arx Fatalis.

Das finale, für PC und Xbox veröffentlichte Werk erntete seinerzeit wohlwollende Kritiken (insbesondere für die PC-Version) und wurde rasch als Geheimtipp gehandelt. In der Tat erkannten viele die Parallelen zu Ultima Underworld und die Leidenschaft der Designer für den Klassiker der Looking Glass Studios. Trotzdem ging Arx Fatalis im Schatten großer Triple-A-Titel wie The Elder Scrolls: Morrowind unter und floppte an der Kasse. Deshalb ist es eher den nachfolgenden Produktionen wie Dark Messiah of Might & Magic (2006) und insbesondere Dishonored (2012) zu verdanken, dass sich die Arkane Studios langfristig einen guten Ruf in der Spielebranche erarbeitet haben.

Auch an mir ging Arx Fatalis damals vorbei. Ich hatte es zwar im Zuge meiner Leidenschaft für 3D-Spiele wie so viele andere Hits gekauft, aber nach der Installation nie den richtigen Einstieg gefunden. Das Spiel landete weit vor der Anhäufung meiner exorbitanten Steam-Sammlung auf meinem persönlichen „Pile of Shame“. Doch dank dieser wunderbaren Artikelreihe ist es nun endlich an der Zeit, das 3D-Rollenspiel nachzuholen!


Arx Fatalis ist ein typisches Rollenspiel-Kind der Jahrtausendwende: Wir wachen schmerzerfüllt in einem Kerker auf und können uns dank Amnesie nicht erinnern, wie wir hierhergekommen sind.

Die Tücken alter Windows-Spiele

Nun ist dies nicht das erste Retrospiel, dem ich Jahre später eine neue Chance gebe und es auf meiner aktuellen PC-Hardware installiere. Allerdings wurde Arx Fatalis für Windows XP entwickelt, weshalb mir der DOSBox-Emulator hier nichts bringt. Schlimmer noch: Manche Spiele aus dem gleichen Zeitraum wie No One Lives Forever (2000) laufen nur unter Vorbehalt oder benötigen spezielle Patches, die von Fans programmiert wurden. Und selbst wenn man mal ein solch zickiges Frühwerk der 2000er-Jahre zum Laufen bekommt, dann wird man meist mit längst vergessenen Komforteinbußen konfrontiert.

Die gute Nachricht: Meine auf GOG.com erstandene Version von Arx Fatalis lässt sich auf Anhieb installieren und starten. Die schlechte Nachricht: Es existiert kein Fenstermodus; ich kann das Spiel nur auf voller Bildschirmgröße spielen. Das ist insofern problematisch, weil die Grafik nicht für solche Dimensionen gedacht ist und einzelne Elemente wie beispielsweise das Menü potthässlich aussehen.

Nun gibt es auch in diesem Fall eine von Fans gestrickte Alternative namens Arx Libertatis. Diese OpenSource-Umsetzung macht das Rollenspiel gezielt Windows 7/8/10-tauglich und bereinigt ein paar Bugs. Zudem haben Modder mit Arx Neuralis ein 4,5 Gigabyte großes HD-Texturenpaket veröffentlicht, das das Spiel optisch kräftig aufpoliert.

Doch ich möchte beide Mods erst einmal nicht nutzen, denn meine Agenda für diese Artikelreihe ist eindeutig: Egal, wie alt ein Spiel auch ist, ich will es erst einmal möglichst „originalgetreu" erleben. Ich schaue mir schließlich auch keine nachkolorierten Filmklassiker an, bevor ich nicht zuerst die Urversion in Schwarz-Weiß gesehen habe.

Jetzt aber los! Sobald ich auf „New quest" gedrückt und mit wenigen Klicks meinen Charakter erstellt habe, startet das Spiel. Zu Beginn der Geschichte sehe ich meine eigene Spielfigur leuchtend und schreiend in einer Gefängniszelle stehend. Ohne jegliche Erinnerungen an meine Vergangenheit bleibt mir nichts weiter übrig, als mich aus meinem Kerker zu befreien. Das sollte doch ein Kinderspiel sein: Mein Wärter ist ein einfallsloser, dummer Goblin, den ich sicherlich irgendwie austricksen kann. Obendrein humpelt in der Nebenzelle ein weiterer Mensch, der mich bei meiner Suche nach einem Ausweg motiviert.

Frei nach dem Trial-&-Error-Prinzip dauert es nicht lange, bis ich einen losen Stein aufspüre und mich durch zwei Gitterstäbe quetsche. Danach schnappe ich mir noch einen Skelettknochen und setze ihn als Waffe gegen den Goblin ein. Ein paar Kopfnüsse später muss ich nur noch einen Hebel ziehen, um den Mitgefangenen zu befreien und … das Spiel friert ein. Genauer gesagt startet eine Zwischensequenz, in der mein Alter Ego regungslos die Wand neben der offenen leeren Zellentür anstarrt.


Wir haben Feuer gemacht! Das Magiesystem von Arx Fatalis erfordert ein sehr geschicktes Händchen beim Zeichnen der erforderlichen Runen.

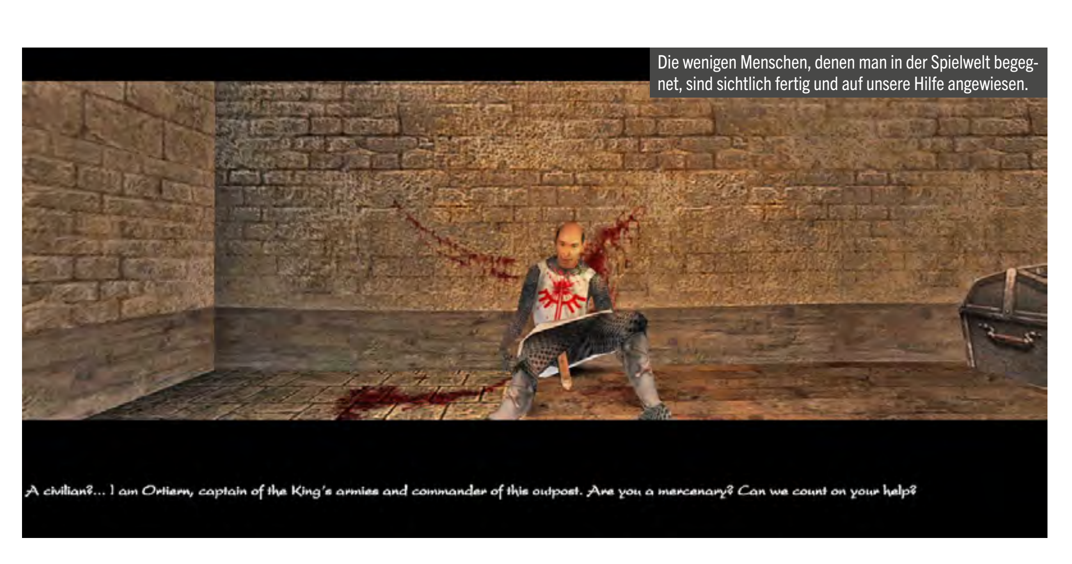
Im Hintergrund höre ich zwar stetig wiederholende Laufgeräusche, jedoch ohne weiteren Effekt.

Somit helfen kein Jammern und kein Lamentieren: Ich muss das Spiel beenden und neu starten. Immerhin habe ich nach dem Kampf gespeichert, sodass ich nach dem Neustart direkt zum Hebel stiefeln kann. Allerdings zögere ich, weil mir erneut die sich immer wiederholenden Schrittgeräusche auffallen. Also kehre ich kurz in meine Zelle zurück und stelle mit Schrecken fest, dass mein Zellengenosse bereits festhängt. Dies ändert sich auch nach einem weiteren Laden des Spielstands nicht. Ich muss nun also doch nochmal komplett von vorne anfangen. Argh!

Das fängt ja gut an …

Immerhin klappt beim zweiten Versuch alles einwandfrei: Ich kann den anderen Gefangenen befreien und erfahre nebenbei, dass ich in einer ziemlich trostlosen Welt lebe. Sie ist mangels Sonnenlichtes komplett mit einer Eisschicht überzogen, und die meisten Überlebenden hausen im Inneren der schützenden Berge.

Nach dem Aufknacken einer Falltür springe ich in die Tiefe und lande in einer feuchten, dunklen Höhle. Diese erinnert durchaus an die Umgebungen des ersten Ultima Underworld, entpuppt sich aber als bedeutend weniger verwinkelt. Auch die Gegner, allesamt Ratten oder Spinnen, sind eher zahm.



Die wenigen Menschen, denen man in der Spielwelt begegnet, sind sichtlich fertig und auf unsere Hilfe angewiesen.


Achtung, diese Spinne hat es in sich: Sie ist deutlich aggressiver als ihre achtbeinigen Artgenossen und kann unerfahrene Abenteuer mit zwei gut platzierten Treffern töten.


Der arme Koch der Goblins ist die ganze Zeit damit beschäftigt, für seinen Regenten Kuchen zu backen.

Zwar können mich die Krabbeltiere vergiften, jedoch endet der Effekt automatisch nach ein paar Sekunden. Und auch sämtliche andere Wunden regenerieren sich langsam, aber sicher. Ganz ehrlich? Einen solchen Komfort hätte ich in einem Action-Rollenspiel aus dem Jahr 2002 nicht erwartet.

Deutlich gewöhnungsbedürftiger ist die Zauberei, die auf den ersten Blick dank des Runensystems am offensichtlichsten in Richtung Ultima schielt. Mit den ersten beiden Runen, die ich erhalte, kann ich laut Tutorial Feuer zaubern – zumindest in der Theorie. Denn bei der Ausführung hat Arkane Studios ein umstrittenes Feature aus Peter Molyneux' Strategiespiel Black & White von 2001 abgekupfert: Ich muss zum Zaubern sämtliche notwendigen Runen mit gedrückter Maustaste nachzeichnen.

Die erste Rune ist noch einfach: ein gerader Strich von links nach rechts. Die zweite Rune sieht ebenfalls nicht schwer aus: ein eckiges U. Allerdings bekomme ich es einfach nicht hin, das Ding korrekt zu zeichnen – egal, wie oft ich es probiere. Ist das hier schon wieder ein Bug? Eine kurze Recherche zeigt: Leider nein! Mehrere Spieler berichten im Netz von ähnlichen Problemen – und bekommen alle den gleichen Rat von versierten Arx-Fatalis-Profis: Üben, üben, üben! Die Striche der Rune müssen vor allem gerade und von den Proportionen her stimmig sein. Und in der Tat: Es klappt … nach Dutzenden (!) von Fehlversuchen!

Ultima Underworld light

In den folgenden Stunden stellt sich bei mir eine gewisse Routine ein: Obwohl das Design des insgesamt achtstöckigen Dungeons schön verzweigt und aus vielen Gabelungen besteht, marschiere ich gefühlt einen vorgegebenen Pfad nach dem anderen entlang. „Falsche Wege" entpuppen sich rasch als Sackgassen, in denen es abseits von ein paar Kräutern oder Skeletten mit den immer gleichen Loot-Gegenständen kaum etwas zu entdecken gibt.

Bei den „Rätseln" fühlt sich Arx Fatalis für mich ebenfalls wie eine Einsteiger-Version von Ultima Underworld an. Wenn ich mal irgendwo ein Objekt benutzen darf, dann ist die Lösung extrem offensichtlich. Ich muss beispielsweise ein zuvor gefundenes Seil benutzen, um die Mechanik eines Aufzugs zu reparieren. Und auch wenn ich irgendwann auf freundliche Goblins und Trolle stoße, mit denen ich reden darf, fehlt jegliche optionale Dialogwahl.

In einem Punkt erinnert Arx Fatalis hingegen sehr an das große Vorbild: beim Kämpfen. Ich kann von oben nach unten schlagen, meine Waffe seitwärts schwingen oder von vorne zustechen. Jede Konfrontation läuft in Echtzeit ab und fühlt sich mangels vernünftigem Trefferfeedback etwas steif an. Dennoch ist das System zweckmäßig genug und fügt sich gut ins Gesamtkonzept ein – eben genau wie in Ultima Underworld.

Etwas nervig ist allerdings, dass ich mich trotz des eher simplen Einstiegs, der zahm ansteigenden Schwierigkeitsgradkurve und eines klaren, roten Storyfadens ungewöhnlich oft verlaufe. Beispielsweise latsche ich in den ersten Spielstunden stetig zwischen den gleichen Knotenpunkten hin und her, bis ich im Besitz eines unterschriebenen Passierscheins bin und somit Zugang zum nächsten zentralen Gebiet erhalte. Dabei fällt es mir schwer, ohne Blick auf die Übersichtskarte instinktiv den richtigen Weg einzuschlagen.

Ich entlarve sogleich die veraltete Grafik als Grund für meine Orientierungsprobleme: Die Texturen sind für ihr Alter zwar auch ohne Mod-Paket erfreulich hochauflösend, und so mancher Raum wirkt überraschend detailliert. Allerdings habe ich die ständig gleichen Rotbraun-Töne vor Augen. Und wenn ich mal einen Bereich betrete, der eher türkisfarben oder grünlich schimmert, dann spart das Spiel mit auffälligen Lichtquellen.

Erst beim Betreten der großen Stadt von Arx, die vornehmlich von Menschen bewohnt ist, kommt so etwas wie optische Abwechslung ins Spiel. Zwar kann ich die Anzahl der Bewohner an zwei Händen abzählen, trotzdem wirkt die Stadt stilvoll und ein ganzes Eckchen komplexer als alle anderen bislang erkundeten Orte.

Etwas gewöhnungsbedürftig ist indes der Besuch beim Waffen- und Objekthändler. Das liegt zugegebenermaßen an meiner Ungeduld: Weil ich nämlich beim ersten Gespräch zu hastig die Dialoge wegklicke, verstehe ich nicht so ganz das grundlegende System, wie ich überhaupt etwas kaufen kann. Dabei muss ich einfach nur die Kisten untersuchen, die in den Regalen um mich herumstehen. Danach benötige ich einige weitere Spielstunden und einen verschämten Blick ins Netz, bis ich die Verkaufen-Mechanik verstanden habe: Ich muss ebenso einfach eine der Kisten öffnen und das gewünschte Objekt, das ich loswerden möchte, hineinlegen.

Allgemein ist die Maus/Tastatur-Steuerung von Arx Fatalis sehr durchdacht und steckt voller guter Ideen. Jedoch passiert es mir immer mal wieder, dass ich bei einem Gespräch nicht richtig aufpasse und eine entscheidende Informati-


Der Waffenhändler kehrt uns zwar den Rücken, jedoch müssen wir einfach nur in eine seiner Truhen blicken, um etwas zu kaufen oder verkaufen.

Die Trolle sind groß und dick, allerdings selten gefährlich. Nicht umsonst erinnern sie optisch an den sympathischen Shrek aus den gleichnamigen Dreamworks-Filmen, die ein Jahr vor Arx Fatalis ihr Kinodebüt feierten.

on überhöre. Und weil sich Dialoge eben nicht wiederholen lassen, bin ich auf meine selbst erstellten Aufzeichnungen meines Spielverlaufs oder auf Hilfe aus dem Internet angewiesen.

Apropos technische Hilfsmittel: Mit dem Betreten der Stadt Arx wechsele ich dann doch zur eingangs erwähnten OpenSource-Adaption Arx Libertatis. Es nervt mich nämlich unglaublich, dass bei jedem Neustart die Grafik durcheinanderkommt und beispielsweise sich das Inventar nicht an meine voreingestellte Bildschirmauflösung anpasst. Davon abgesehen halten sich die Unterschiede zum Original in Grenzen, egal, ob spielerisch oder grafisch. Einzig das Zeichnen der Runen fühlt sich mit Hilfe der Mod einfacher an – es kann aber auch sein, dass ich mich inzwischen an das System gewöhnt habe.

Mit Kuchen ist alles besser

Nach einer Weile bin ich auf der Suche nach einem Idol, das den Trollen von Arx Fatalis gestohlen wurde. Im gleichen Zuge wächst so langsam der Anspruch beim Rätseldesign, wie das folgende Beispiel zeigt: Ich muss die Stadt der Goblins aufsuchen und mit deren König plaudern. Der jedoch verschanzt sich in seinem Thronsaal und lässt niemanden herein – mit Ausnahme seines Kochs, der ihm im Minutentakt neue Kuchen bäckt.

In den Privatgemächern des Königs, die ich kurioserweise ohne Widerstände betreten darf, finde ich einen interessanten Zettel mit einer Art Warnung. Demnach verträgt der König keinen Wein, also folge ich dem Koch in die Küche. Dort liegt ein großer, gut sichtbarer Mehlhaufen, über den ich sogleich eine Flasche Alkohol leere. Und in der Tat kann ich nun genüsslich beobachten, wie der Koch erneut zum König trottet, dieser nach dem Verzehr des „vergifteten" Kuchens aus dem Thronsaal stürmt und sich in seine Gemächer verzieht!

Auf der anderen Seite nervt mich das oftmalige Fehlen von hilfreichen Hinweisen, wann welche Gebiete nun für mich zugänglich sind. Richtig blöd: In Arx verweilt ein Edelsteinhändler, der mich rüde abweist. Er behauptet jedenfalls, dass sein Laden geschlossen sei und ich zu Beginn der Öffnungszeiten zurückkehren solle. Das wiederum suggeriert mir: Es gibt einen Tag/Nachtrhythmus in Arx Fatalis, von dem ich nur nichts mitbekomme – eben, weil das gesamte Spiel im Inneren eines Bergs stattfindet. Doch in Wahrheit macht der Händler den Laden einfach auf, sobald ich das Idol gefunden und den Trollen überreicht habe!

Stetig wachsender Anspruch

Mit dem Erreichen des vierten Stockwerks folgen wieder gute Nachrichten, denn ab diesem Zeitpunkt fühlt sich Arx Fatalis spürbar verzweigter an. Die Story behält weiterhin ihren roten Faden, jedoch stehen mir deutlich mehr Freiheiten zur Verfügung. Auch muss ich lernen, dass der eine oder andere zugängliche Weg mit



Die Welt von Arx Fatalis ist sehr eckig, jedoch erstaunlich gut texturiert. Deshalb kann sich das Schloss der Menschen auch nach 18 Jahren noch sehen lassen.



Wenn ihr diesen mordslustigen Priestern nicht rechtzeitig das Handwerk legt, dann stirbt das einzige Mädchen in der ganzen Spielwelt einen grausamen Tod.


Das Design der Feinde ist den Arkane Studios gut gelungen. Diese Kreatur ist mindestens so hässlich wie gefährlich.


Das Hin- und Herlaufen zwischen den acht Stockwerken wird dramatisch beschleunigt, sobald ihr den Zauberspruch zum Aktivieren der Teleporter erhaltet.

viel zu starken Gegnern gepflastert ist und ich mich ergo vorher durch ein anderes Gebiet kämpfen sollte.

Und ganz ehrlich? Diese schleichende Evolution beim Spieldesign ist gar nicht mal dumm! Wer ein echtes Ultima Underworld erwartet, der wird sich am Anfang zwar etwas eingeengt fühlen. Doch dafür kommen auch Genre-Neulinge zurecht. Erst wenn man wirklich „drin" ist, lässt Arx Fatalis die Zügel los und vertraut mir – also dem Spieler –, dass ich eigenständig den richtigen Weg wähle.

So kann ich nun wahlweise einen Ritualmord aufklären oder mich durch die nächsten Stockwerke des Dungeons kämpfen. Leider bekommt meine Motivation nun den bislang herbsten Dämpfer verpasst: Ich werde Opfer eines Bugs, der meinen Fortschritt der letzten beiden Spielstunden zunichtemacht.

Ich bin nämlich zwischenzeitlich etwas vorschnell und betrete verfrüht das fünfte Stockwerk, wo mich urplötzlich ein paar Trolle angreifen. Zum „Glück" kann ich rechtzeitig fliehen und zurück über die Treppe in den vierten Stock flitzen. Also widme ich mich einem anderen Gebiet und erfahre erst einige Zeit später, dass man die Burschen friedlich stimmen kann.

Dafür muss ich eine kleine Nebenquest lösen und einem weiteren Troll, den ich weit abseits seiner Artgenossen aufspüre, ein Geschenk machen. Dann überreicht er mir im Gegenzug ein Amulett, dank dem mich nun die Trolle im fünften Stock in Ruhe lassen – theoretisch jedenfalls. Weil ich sie jedoch bereits aufgescheucht habe, sind sie weiterhin stinkig. Zudem steht einer von ihnen direkt auf den Treppenstufen, auf denen ich beim Betreten des Stockwerks lande. Die Konsequenz: Ich bleibe hängen und kann mich nicht mehr bewegen. Traurigerweise komme ich aus der Misere nur heraus, indem ich einen älteren Spielstand lade …

Zumindest lohnt sich der Aufwand für mich, weil das Spiel anschließend nochmal richtig aufdreht. Unter anderem lauere ich Priestern auf, die mit dem Ritualmord in Zusammenhang stehen, und muss mich gegen ihre aggressiven Zauberkünste zur Wehr setzen. Besonders cool: Ich kann beobachten, wie sie stets die passenden Runen zeichnen. Zudem stoße ich auf die ersten wirklich cleveren Puzzles und darf abschließend gegen eine abscheuliche Kreatur kämpfen, die mir richtig zusetzt. Erst nachdem ich mir beim Waffenhändler einen Bogen besorgt und ein paar Zauberschriftrollen vorbereitet habe, kann ich das Biest knacken.

Mein Fazit: Auch heute ein echter Geheimtipp

All diese Beispiele und noch einige folgende Ereignisse zeigen: Arx Fatalis verschießt sein Pulver nicht gleich in den ersten Spielstunden, sondern bietet immer wieder etwas Neues und Interessantes. Allerdings benötigt man eben auch etwas Geduld und muss das eine oder andere Auge zudrücken, besonders aus heutiger Sicht. Allen voran zeigt mein Erfahrungsbericht, dass trotz Arx Libertatis noch lange nicht alle schwerwiegenden Bugs aus dem Spiel entfernt sind.

Grafisch ist Arx Fatalis relativ gut gealtert, allerdings fehlt den eckigen Polygonen der Charme einer pixeligen Retrografik, so wie beim Vorbild Ultima Underworld. Unabhängig davon sind die Gemeinsamkeiten unverkennbar, ohne dass Arx Fatalis die gleiche Klasse erreicht. Dafür steckt zu viel Leerlauf und nebenbei bemerkt massig Backtracking im Spieldesign – selbst nachdem ich das komfortable Teleportersystem aktiviert habe.

Am meisten enttäuscht mich die Soundkulisse, weil sie nur aus einer Handvoll Effekte, laienhafter Sprachausgabe und wenigen, sehr kurzen Ambient-Musikloops besteht. Diese liegen der GOG-Version allen Ernstes als Bonus-Soundtrack bei, der mit einer Gesamtlaufzeit von unter zweieinhalb Minuten (!) mit der kürzeste der Spielgeschichte sein dürfte.

Vielleicht ist es aber auch einfach etwas zu „früh" für mich gewesen, um Arx Fatalis aus heutiger Sicht uneingeschränkt genießen zu können. Schließlich müssen klassische Spiele eine Weile reifen, bis man sie aus Gründen der Nostalgie oder dem Wiedererleben der „guten, alten Zeit" herauskramen möchte. Ein Blick in die Indie-Szene zeigt jedenfalls, dass aktuell mit DUSK oder Iron Fury eher Titel aus den Jahren 1994 bis 1996 gefragt sind. Demnach dürfte es noch ein paar Jahre dauern, bis enthusiastische Hobbyentwickler ihr eigenes System Shock 2, Max Payne oder eben Arx Fatalis programmieren. Und dann wächst sicherlich auch der Reiz, sich mit dem Original von Arkane Studios auseinander setzen zu wollen. So oder so hatte ich einige Stunden ordentlich Spaß mit Arx Fatalis. Bis zum Ende durchspielen werde ich es aber wohl – zumindest vorerst – nicht. ❑

Zu den größten Vorteilen der OpenSource-Adaption Arx Libertatis zählt die höher aufgelöste und somit detailliertere Übersichtskarte, die bei Bedarf in der oberen rechten Bildschirmecke eingeblendet wird.

ÜBER DEN AUTOR



Benedikt Plass-Fleßenkämper, Jahrgang 1977, arbeitet seit über 20 Jahren als Spielejournalist und leitet seine eigene Medienagentur. Als vielbeschäftigter Mensch hat Benedikt neben seinem Beruf noch weitere Leidenschaften: Er ist nicht nur mehrfacher Vater, sondern auch begeisterter Langstreckenläufer und trainiert eine Jugendfußballmannschaft. Zudem war er Sänger, Gitarrist und Songwriter einer Indiepop-Band. Aufgrund seiner Zeitknappheit sind ihm leider so einige Spieleperlen durch die Lappen gegangen. Doch das wilde Bandleben ist vorbei, die Kinder sind aus dem Gröbsten raus, der nächste Marathon kann warten – und Benedikt hat nun endlich wieder mehr Zeit zum Spielen! In seiner Artikelreihe „Mein erstes Mal" fühlt er unsterblichen Klassikern, großen Hits und angeblichen Meilensteinen auf den Zahn: Wie spielt sich der vermeintliche Kracher Jahre später für jemanden, der ihn damals verpasst hat und nun zum allerersten Mal erlebt?